



Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo"



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN UNIDAD DE POST GRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**“ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS PARA DISMINUIR LA
CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
Nº 10222 “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA”- SAN JOSÉ - 2016”.**

TESIS

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la
Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva.

AUTORA: BACH. GONZALES LOPEZ, BLANCA YSABEL.

ASESORA: DRA. ROSA ELENA SÁNCHEZ RAMÍREZ.

LAMBAYEQUE – PERÚ – 2016

**“ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS PARA DISMINUIR LA
CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10222
“ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA”- SAN JOSÉ - 2016”.**

Autora: Blanca Ysabel Gonzales Lopez

Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez

Presentada a la Unidad de Postgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Para obtener el Grado de:
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA.

APROBADA POR:

**Dr. Jorge Castro Kikuchi
PRESIDENTE**

**M. Sc. Raquel Tello Flores
SECRETARIO**

**M. Sc. Miguel Alfaro Barrantes
VOCAL**

Lambayeque, Agosto - 2016

DEDICATORIA

Con mucho amor:

A Dios por guiarme y ser mi fortaleza.

A mis queridos padres Héctor y Felicita, por ser mi ejemplo de perseverancia y su apoyo incondicional.

A mi esposo Carlos por su cariño, comprensión, paciencia y aliento en cada momento.

A mis tesoros Stefany Paola y Renzo Mauricio mis hijos que siempre me apoyaron en mis estudios, por su comprensión, por su espera, cariño e inmenso amor.

A mis estudiantes del 2° Grado “D” de la I.E.N° 10222 –San José por compartir sus experiencias y aprender juntos.

Blanca Ysabel

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios por permitirme continuar con mis estudios, a mi madre por su constante apoyo, a mi esposo e hijos por su apoyo incondicional y ayudarme a lograr mis objetivos propuestos.

Por ello, es para mí un motivo muy grato utilizar este espacio para ser agradecida y consecuente con ellos, expresándoles mis muestras de gratitud y cariño, debo destacar por encima de todo la paciencia de los seres que amo por comprender la dedicación de mi tiempo a mi formación profesional.

Agradecer a mi asesora Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez por su constante apoyo incondicional en nuestro trabajo de investigación.

A todas las personas que me han apoyado en este camino hermoso del estudio y la perseverancia, de que todo se puede lograr y seguir adelante.

Blanca Ysabel

ÍNDICE

“ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS PARA DISMINUIR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10222 “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA”- SAN JOSÉ.

CONTENIDO	PÁG
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE.....	v
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN.....	xi

CAPÍTULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA RELACIONADA CON LA CONDUCTA AGRESIVA

1.1.CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA RELACIONADA CON LA CONDUCTA AGRESIVA.....	19
1.1.1. Contextualización del Distrito de San José.....	19
1.1.2. Contextualización de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García.....	23
1.2.ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA CONDUCTA AGRESIV.....	26
1.2.1. PROCESO HISTÓRICO.....	26
1.2.2. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL MUNDIAL.....	27
1.2.3. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL LATINOAMERICANO.....	28

1.3. CARACTERÍSTICAS Y MANIFESTACIÓN DE LA CONDUCTA

AGRESIVA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....31

1.3.1. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL NACIONAL.....31

1.3.2. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL REGIONAL.....33

1.3.3. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....33

1.4.METODOLOGÍA UTILIZADA EN LA INVESTIGACIÓN.....34

CAPITULO II

ENFOQUE TEÓRICO CIENTÍFICO SOBRE ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS Y LA CONDUCTA AGRESIVA

2.1. BASE TEÓRICA CIENTIFICA.....40

2.1.1. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL: ALBERT BANDURA.....40

2.1.2. TEORÍA DE CONDICIONAMIENTO OPERANTE: FREDERIC SKINNER.....43

2.1.3. TEORIA DEL JUEGO: JOHN VON NEUMANN Y OSKAR MORGENSTERN..... 45

2.2. BASE CONCEPTUAL.....48

2.2.1. Inteligencia Emocional48

2.2.2. Agresión.....49

2.2.3. Conductas.....50

2.2.4. Conductas Agresivas.....50

2.2.5. Estrategias.....53

2.2.6. Estrategias Psicopedagógicas.....55

2.2.7. Juegos.....56

2.2.8. Juegos Cooperativos.....58

2.2.9. Guía de Tutoría.....	66
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	78
2.3.1. Estrategia.....	78
2.3.2. Psicopedagogía.....	75
2.3.3. Estrategias Psicopedagógicas.....	76
2.3.4. Conducta.....	76
2.3.5. Agresión.....	76
2.3.6. Conducta Agresiva.....	77
2.3.7. Violencia.....	77

CAPITULO III

RESULTADOS Y PROPUESTA

3.1. Análisis e interpretación de los resultados.....	79
3.2. Modelo teórico de la propuesta.....	89
3.3. Propuesta “Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva”.....	90
3.3.1. Presentación.....	90
3.3.2. Fundamentación científica y principios que orientan la propuesta.....	91
3.3.3. Objetivos de la estrategia Psicopedagógica.....	94
3.3.4. Necesidad de aplicación de los juegos cooperativos.....	94
3.3.5. Organización de talleres de juegos cooperativos y talleres de tutoría como estrategia psicopedagógica.....	95
3.3.6. Descripción de las estrategias psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva.....	98
3.4. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO Y DE LA PROPUESTA MEDIANTE	

JUICIO DE EXPERTOS.....	131
CONCLUSIONES.....	133
RECOMENDACIONES.....	134
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	135
ANEXOS.....	138
✓ Juicio de expertos	
✓ Descripción de actividades de tutoría	
✓ Talleres de juego cooperativo	
✓ Fotos	

RESUMEN

El trabajo de investigación surge como una preocupación por disminuir la conducta agresiva en los estudiantes, como parte del trabajo académico, poniendo a disposición de los docentes de la Institución Educativa, un material que le sirva de guía y oriente su trabajo pedagógico para disminuir la conducta agresiva en el aula. El problema encontrado en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García” de la ciudad de San José distrito de Lambayeque, tiene que ver con un nivel elevado de conductas agresivas, evidenciándose en insultos entre compañeros, ignoran las opiniones de sus compañeros, tienen dificultad en el momento de trabajar en equipo, se pelean y empujan entre compañeros y se burlan entre compañeros. Hecho que ha motivado la realización de este trabajo de investigación, habiéndose planteado como objetivo diseñar, elaborar y aplicar Estrategias Psicopedagógicas basado en la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, Teoría del Condicionamiento Operante de Frederic Skinner y Teoría del juego de John Von Neumann y Oskar Morgenstern, orientado a superar dicha problemática; cuya hipótesis precisamente considera que si diseña, elabora y aplica Estrategias Psicopedagógicas, entonces se logrará disminuir la conducta agresiva en los estudiantes.

Los resultados evidencian la eficacia de las Estrategias, por lo que se concluye que la aplicación de Estrategias Psicopedagógicas adecuadas por parte del docente, favorecen de modo significativo a la disminución de la conducta agresiva de los estudiantes.

Palabras Clave: conducta agresiva, juego cooperativo, estrategias psicopedagógicas.

ABSTRACT

The research work emerged as a concern to reduce aggressive behavior in students, as part of the academic work, putting at the disposal of the teachers of the educational institution, a material that will serve as a guide and orient its educational work to reduce aggressive behavior in the classroom. The problem encountered in the students of the educational institution N° 10222 "Elvira Garcia and Garcia" the city of San José district, Lambayeque, has to do with a high level of aggressive behaviors, demonstrating insults among peers, they ignore the opinions of their peers, have difficulty when working as a team, they fight and pushing peer and tease peer. Done that it has motivated this work of research, having been raised as a aims to design, develop and implement psycho-pedagogical strategies based on the Social learning theory of Albert Bandura, operant conditioning theory of Frederic Skinner and John Von Neumann and Oskar Morgenstern game theory, oriented to overcome such a problem; whose hypothesis precisely considers that if it designs, elaborates and applies psycho-pedagogical strategies, be achieved then reduce aggressive behavior in the students.

The results show the effectiveness of strategies, so it is concluded that the application of psycho-pedagogical strategies appropriate by the teacher, favor significantly decrease the aggressive behavior of the students.

Key words: cooperative play, aggressive behavior, violence, psycho-pedagogical strategies.

INTRODUCCIÓN

La investigadora de este trabajo de la tesis “Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes de 2º grado de la Institución Educativa N° 10222”-San José, ha considerado los siguientes estudios realizados con anterioridad, tales como:

“Propuesta Pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes a través de los juegos tradicionales – 2014”. Autor: Jesús Antonio Santamaría Segura.

Llegó a las siguientes conclusiones:

- ✓ Las actividades que contiene la propuesta pedagógica, refleja los buenos resultados que ayudaron a fortalecer la comunicación, el trabajo en equipo, la confianza, la comprensión y la importancia de relacionarse bien con el otro y poder convivir en sociedad, también se evidencio una reducción en los índices de manifestaciones agresivas, gracias a las actividades desarrolladas y fundamentadas en los juegos tradicionales.
- ✓ Por último puedo decir que la propuesta pedagógica se orientó a los estudiantes del ciclo 1 y su enfoque se fundamentó en los juegos tradicionales, demostrando así que estas actividades lúdicas contribuyen positivamente a la mejora de las relaciones personales mediante la implementación de diversas actividades en este caso los juegos tradicionales.

“Estrategias en la clase de Educación Física para reducir la agresividad en los estudiantes – 2010”. Autora: Valerie Alvarado Fernández.

Llegó a las siguientes conclusiones:

- ✓ La agresividad proactiva y la agresividad activa en la niñez son indicadores de distintas conductas que se pudieran presentar en la adolescencia y en la edad adulta.
- ✓ El utilizar cuestionarios y escalas para medir el comportamiento de los estudiantes durante la clase es una manera efectiva de medir y monitorear las conductas que presentan los estudiantes y de esta manera llevar el control de los incidentes violentos que se puedan presentar en la clase.

Mi apreciación crítica sobre esta tesis es que la agresión injustificada en muchas veces entre los preescolares. El varón tiende a cometer una agresión directa, mientras que en las mujeres, está la tendencia de dañar el vínculo de las relaciones como parte de una agresión injustificada.

Muchas veces los varones demuestran más agresividad que las mujeres ya que por su temperamento es innato, otro factor que implica la agresividad es la pobreza ya que es un azote emocional para los niños ya que se sienten más temerosos, ansiosos y tristes presentando conductas y rabietas más frecuentes.

La agresividad en el aula no solamente incide en el modelo educativo, sino en el clima y la armonía satisfactoria para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje de forma segura e integral. Es por esto que la investigación está dirigida a reconocer las conductas agresivas de los niños y niñas en el aula escolar, considerándose diferentes puntos de vista.

Tomando en consideración la relevancia teórica, sobre esta propuesta pedagógica, tendré en cuenta los juegos, la cual ayudara a disminuir la agresividad en mis niños de segundo grado lo que conlleva hacia una mejor convivencia entre sus pares.

El estudio busca a través de teorías y constructos, integrar un marco de estrategias destinadas a garantizar la pertinencia en el acceso a una organización educativa de calidad, para alcanzar niveles de excelencia que exigen una acción docente eficaz, que se adapte a un medio cambiante, funcional y a los retos pedagógicos de hoy.

Además, el estudio es relevante, ya que proporciona un apoyo a futuras investigaciones que se relacionan con la conducta agresiva, tanto desde el punto de vista conceptual, como en el área de intervención pedagógica y conductual.

En relación al aspecto práctico, este estudio permite realzar valores y disciplina, contribuyendo de esta manera, a resolver los problemas presentes en las acciones de la práctica educativa, desarrollados en la institución estudiada, permitiendo efectuar los correctivos necesarios que promuevan el desarrollo integral, generando un dinamismo dentro de la organización, con los actores que intervienen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Desde el punto de vista social, el estudio se justifica al brindar la oportunidad a los educandos de minimizar la conducta agresiva, cuando posteriormente se implemente las estrategias psicopedagógicas con la cual se busca que mejore la disciplina en el aula y mejore su habilidad para relacionarse con otros.

El PROBLEMA específico de materia de abordaje en este trabajo, es que se observó en los estudiantes de 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”- San José, conductas agresivas entre compañeros, lo cual se manifiesta en lo siguiente: Insultos entre compañeros, ignoran las opiniones

de sus compañeros, tienen dificultad en el momento de trabajar en equipo, se pelean y empujan entre compañeros y se burlan entre compañeros.

EL OBJETO DE ESTUDIO fue el proceso formativo educativo, para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes del 2º grado de nivel primario de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”- San José.

EL OBJETIVO GENERAL consistió en diseñar, elaborar y aplicar Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes de 2º grado de Educación Primaria, para lo cual se ha diagnosticado la realidad de la conducta agresiva en el aula, a través de un pre-test, Investigando las teorías científicas que aporten a dar solución al problema, estructurar un marco teórico respecto a las variables: Estrategias psicopedagógicas y conducta agresiva, así como elaborar objetivos específicos: Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva, aplicar el post-test después de haber aplicado las Estrategias Psicopedagógicas, Contrastar los resultados del Pre-test con el Post-test, y valorar el aporte de las teorías científicas en la solución del problema.

EL CAMPO DE ACCIÓN de la investigación, se precisó en “Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes de 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”- San José

LA HIPÓTESIS de la investigación consideró que “Si se diseña, elabora y aplica Estrategias Psicopedagógicas basadas en las Teorías: del Aprendizaje Social de Albert Bandura, del Condicionamiento Operante de Frederic Skinner y del juego de John Von Neumann y Oskar Morgenstern, entonces se logrará disminuir la conducta

agresiva en los estudiantes de 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”- San José.

Por ende los estudiantes se llamarán por sus nombres, trabajarán en armonía dentro del aula, dejarán de gritarse, no se insultarán, respetarán las opiniones de sus compañeros, no habrá amenazas y ya no se burlarán entre compañeros.

Esta investigación es una síntesis de las teorías: del Aprendizaje social de Albert Bandura quien defiende la idea de que las conductas que hayan obtenido recompensas positivas tendrán más posibilidades de ser repetidas, en cambio disminuirán las conductas que hayan obtenido consecuencias negativas, **este proceso en el hombre es más bien rudimentario** ya que es compatible a los procesos que utilizan los animales. El aprendizaje por observación explica que observando la actuación de otros individuos y las consecuencias de sus acciones, los seres humanos aprendemos de estos modelos de conductas, utilizando las capacidades de observación, auto reflexión y autoregulación.

Mientras que la teoría del condicionamiento operante de Frederic Skinner, considera que la conducta se adquiere o extingue gracias a las consecuencias que siguen a la misma; es decir, gracias a los refuerzos (que incrementan la conducta) y a los castigos (que la debilitan). En nuestra investigación hemos considerado el refuerzo positivo o recompensa ya que los estimulamos con halagos o expresiones de afecto en la cual sea continuo un moldeamiento de una conducta positiva.

Referente a la teoría del juego de John Von Neumann y Oskar Morgenstern, consideramos que la importancia del juego en la infancia es como un medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos, de niños

y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que puedo reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

Los métodos empleados durante la etapa inicial como en el proceso de la investigación son:

Método Inductivo: nos permitió partir de hechos concretos para formular abstracciones.

Método Deductivo: nos permitió obtener conclusiones y elaborar sugerencias a fin de contribuir a superar el problema identificado.

Método Modelado: nos permitió diseñar el modelo teórico de la propuesta Metodológica Sistémica, para evaluar el desempeño.

Método Lógico- Histórico: nos permitió estudiar el desarrollo del objeto de estudio en su desarrollo y relaciones.

Método Dialéctico: nos permitió entender el desarrollo interrelacionado del objeto de estudio entre lo real del problema y lo ideal del objetivo que es fundamental.

Observación: La observación es un proceso que consiste en mirar mediante la percepción aguda, intencionada, selectiva y sistemática e interpretativa una situación, objeto o persona específica. Mediante esta técnica se realizó lo siguiente:

- . Verificación de la nómina de matrícula para conocer el número de niños y niñas matriculados.

- . Se observó con cuidado las conductas de los niños y niñas.

La Encuesta: Se aplicó a los estudiantes de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García” del Distrito de San José – Lambayeque, que será respondida

en forma individual y que tenía como propósito recoger información sobre la conducta agresiva.

Juicio de expertos: se aplicó a expertos para dar validez al proyecto de investigación.

Registro Anecdótico: Son registros de los estudiantes de 2° grado “D” que tienen carácter acumulativo y que se forman recogiendo todos los acontecimientos significativos de la conducta de los estudiantes ya sea positivo o negativo.

Este trabajo está estructurado en tres capítulos:

En el primer capítulo se aborda el análisis de la problemática relacionada con la conducta agresiva; allí se hace mención a la ubicación contextual del problema, cómo surge el problema, cómo se manifiesta y qué características tiene; además se hace una descripción detallada de la metodología que se ha empleado en el proceso de investigación.

El segundo capítulo comprende el enfoque teórico científico sobre Estrategias Psicopedagógicas y la conducta agresiva. En el enfoque teórico se abordan tres temáticas fundamentales que se constituyen en los pilares de este trabajo: El aprendizaje social de Bandura, Condicionamiento Operante de Skinner y la teoría del juego de John Von Neumann y Oskar Morgenstern.

El tercer capítulo comprende el análisis y la interpretación de los resultados de los datos obtenidos a través de los instrumentos aplicados, tanto al grupo experimental, como al grupo control, habiéndose analizado e interpretado debidamente en función a los cuadros estadísticos elaborados. Luego tenemos las estrategias

psicopedagógicas y finalmente las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

Se llegó a las siguientes conclusiones: El modelo teórico y la propuesta, están sustentadas en los aportes como: la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, Teoría del Aprendizaje Operante de Frederic Skinner y Teoría del Juego de John Von Neumann y Óskar Morgenstern, así como que las actividades de tutoría y talleres de juegos cooperativos, los niños demostraron gran interés en las diferentes acciones desarrolladas, las cuales contribuyeron a mejorar las relaciones entre compañeros, logrando así que los niños disminuyan la conducta agresiva.

Como investigadora recomiendo que la Propuesta de Estrategias Psicopedagógicas, a la luz de los resultados expuestos en esta investigación, sea aplicada en las diferentes Instituciones Educativas de la región y a nivel nacional, para de esta manera evitar conductas agresivas en las aulas.

CAPITULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA

RELACIONADA CON LA CONDUCTA

AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE 2°

GRADO DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA

N° 10222 “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA”-

SAN JOSÉ

CAPITULO I

ANALISIS DE LA PROBLEMÁTICA RELACIONADA CON LA CONDUCTA AGRESIVA

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA RELACIONADA CON LA CONDUCTA AGRESIVA.

1.1.1. Contextualización del distrito de San José.

La conducta agresiva es un problema complejo que tiene manifestaciones comportamentales, desde la primera infancia, se manifiesta en todas las generaciones, y en todas las Instituciones Educativas con mayor incidencia.

La Institución Educativa en donde se desarrollará la investigación es la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García “del Distrito de San José, Provincia y Departamento de Lambayeque.

Ubicación geográfica. El distrito de San José, pertenece a la provincia de Lambayeque, Departamento de Lambayeque, situado a 11Km de la provincia de Chiclayo, a 7 Km de la provincia de Lambayeque, al oeste de la provincia de Lambayeque, aproximadamente entre las coordenadas geográficas 6°47'54" de Latitud Sur y 79°59'30" de Longitud Oeste del Meridiano de Greenwich.

Limites. Limita por el Norte, con el distrito de Lambayeque, por el Este con los de Lambayeque y Chiclayo, por el Sur, con el distrito de Pimentel y por el Oeste con el Océano Pacífico.

El área geográfica. Está conformada por playas arenosas y dunas, terrenos arcillosos y desérticos. Es una zona eminentemente pesquera en donde la mayoría de sus pobladores se dedican a la pesca artesanal para el consumo humano y para el

procesamiento industrial. Así como a la fabricación de embarcaciones de madera y a otras labores afines como a la agricultura y ganadería en los caseríos del distrito.

Reseña histórica. San José ligado a los albores de la historia Lambayecana, el hoy distrito de San José constituye una excepción entre sus similares del Departamento de Lambayeque porque poco son los pueblos que se sienten depositarios de acontecimientos singulares que se pierden en lo ignoto, confundidos con leyendas, pero verificables por vestigios innegables que perennizan la epopeya del hombre peruano. De no existir por ejemplo la Huaca Chotuna, dudaríamos de la leyenda de Naylamp, que transmitida de padres a hijos desde tiempos remotos, fue recogida por Miguel Cabello de Balboa, quien trató de explicar los primeros asentamientos poblacionales del territorio Lambayecano y de paso el origen del término Lambayeque.

En plena época colonial cuando el Perú era gobernado por el Virrey Melchor Portocarrero, conde de Monclova, fue fundada la actual caleta de San José. Tal hecho histórico se remonta a un 19 DE MARZO DE 1694, hace 309 años cuando dos balsas de 15 varas de largo y ocho palos de ancho tripuladas por pescadores Sechuranos, iniciaron su travesía en la caleta Chode del cerro Sechura llegaron a las playas san josefinas, encontrando una ribera amplia y pintoresca con mariscos de toda clase y fecunda en peces, motivos que fueron suficientes para que esos hombres se afincaran en esta zona.

De este modo la existencia de San José como caleta de pescadores es tricentenario y su origen nos hermana con el Departamento de Piura en forma particular con la localidad de Sechura. Los fundadores de San José fueron: Patrones de balsa: Manuel Periche Llenque y Alberto Ramírez Fiestas.

San José fue Habilitado como Puerto Menor según Decreto del 26 de Septiembre de 1826, donde también se ordenó que allí mismo subsistiera la Administración de la Aduana de San José. Declarado Puerto Mayor en el Gobierno Constitucional de Don Ramón Castilla autorizada por la Ley del 4 de Diciembre del Año 1845

En el 2º Gobierno Constitucional de Don Ramón Castilla, por la Ley del 29 de Diciembre de 1,856 y sancionada por la ley del 2 de Enero de 1,857. San José fue el Primer Puerto del actual del Departamento de Lambayeque y considerando según la Ley del 2 de Diciembre de 1, 874 Puerto Mayor, ubicando a Eten y Pimentel como puertos menores.

Al cerrarse el ingreso comercial a todos los buques un 31 de Diciembre de 1, 883 y con esta decadencia, San José es convertida en Caleta, adquiriendo en mayor importancia las otras caletas Lambayecanas que posteriormente se trasformarán en puertos, como es el caso de Pimentel y Eten.

El **clima**, En condiciones normales, las escasas precipitaciones condicionan el carácter semidesértico y desértico de la angosta franja costera, por ello el clima de la zona se puede clasificar como DESERTICO SUBTROPICAL ARIDO, influenciado directamente por la corriente fría marina de Humboldt , que actúa como elemento regulador de los fenómenos meteorológicos.

La temperatura en verano fluctúa Según datos de la estación Reque entre 25.59°C (Diciembre) y 28.27°C (Febrero), siendo la temperatura máxima anual de 28.27°C. Cuadro T-MAX, considerando la influencia de las demás estaciones; la temperatura mínima anual de 15.37°C, en el mes de setiembre cuadro T-MIN, con la influencia de las demás estaciones y con una temperatura media anual de 21°C Cuadro T-MED,

que corrobora con la información de la estación Pimentel que arroja una temperatura promedio anual de 20.2°C.

Los vientos y brisas persisten casi todo el año, se tiene vientos con velocidad mínima de 3.54 m/s y máxima de 9.72 m/s.

En meses de invierno los vientos presentan velocidades que llegan a 14 m/s, con dirección Nor-Este, originando el transporte de arena fina, promoviendo la formación de dunas o médanos. La Humedad relativa varía de 72% a 95%.

La **lengua materna** es el castellano, es un distrito que cuenta con instituciones como: Centro de Salud, Comisaria, Municipalidad, iglesia, Juez de Paz, Instituciones Educativas Nacionales y Privadas, Sociedad Marítima de Pescadores, EPSEL, etc.

El **nivel educativo de la población**, se distribuye de la siguiente manera:

- a) Vejez: en los varones primarios incompletos y mayoría de mujeres analfabeta.
- b) Adultez: Secundaria incompleta en los varones y mayoría de mujeres con primaria.
- c) Jóvenes: Secundaria completa e incompleta. Pocos son los que son profesionales o estudian en institutos superiores tecnológicos.
- d) niños: Estudian en el nivel primario y secundario, pocos son los niños que no se encuentran estudiando.

En cuanto al aspecto socio-económico podemos indicar que la mayoría de las familias son de condición económica baja, tienen un gran sentido de religiosidad, poseen identidad cultural ancestral, celebran con mucha algarabía sus festividades religiosas, donde las personas derrochan su dinero o adquieren cosas materiales en vez de ahorrar para la época de veda.

Festividades. Las fiestas más importantes como: San José Patriarca (19 de Marzo), Corpus Cristhy (Junio), San Pedro pescador (Junio), Virgen de la Puerta (Junio), Señor de los Milagros (Octubre). Festividad por el día de todos los Santos (Noviembre)

1.1.2. Contextualización de la I. E. N° 10222 “Elvira García y García”

La Institución Educativa Primaria de Menores N° 10222 “Elvira García y García” fue creada por R.D.N° 000601 de fecha 12 de mayo de 1976, como resultado de fusionar dos centros educativos: El 10022 de varones y el 10023 de mujeres, debido el deterioro del local del Centro Educativo de Varones.

El local donde funciona actualmente tiene una antigüedad de 48 años, fue inaugurado el 1° de junio de 1962, siendo directora en ese entonces la Profesora María Ángela Valiente Romero, quien es recordada por sus grandes enseñanzas y dedicación al trabajo, dirigiendo la escuela hasta el año de 1983 en que se jubila y toma la dirección del plantel el Profesor Víctor Manuel Zuñe Rodríguez, luego sume la Dirección por encargatura el Profesor Manuel Fiestas Ramírez hasta el año 2009, luego dirige la Institución Educativa la Magister Nora Carhuatanta Hernández, con una población estudiantil muy elevada de 939 alumnos, las cuales están distribuidos en 2 turnos, asimismo contamos con 1 Sub Director, 31 profesores de aula, 2 profesores de aula de innovación Pedagógica y 3 personales de servicio. Actualmente dirige la dirección de la escuela el Profesor César Paredes López y en la subdirección Mg. Fernando Piscoya Tejada contando con una población estudiantil de más de 1060 estudiantes.

La Institución Educativa está ubicada en la A.V. Augusto B. Leguía s/n del distrito de San José, a 09 Kilómetros de la ciudad de Chiclayo y pertenece a la provincia y departamento de Lambayeque.

Es la única Institución Educativa Primaria que existe en nuestra localidad y actualmente cuenta con un área geográfica de 5, 503.23 m² de los cuales 2 606. 87 m² están construidos y teniendo un área sin construir de 20896.36 m².

Asimismo la Institución Educativa esta implementada con un aula de Innovación Pedagógica y de Centros de Recursos Tecnológicos.

Muchas promociones de alumnos han salido de esta I.E contribuyendo así a la formación de ciudadanos que hoy son el orgullo de este pueblo.

Misión Institucional. Somos una Institución Educativa que forma personas líderes, teniendo como modelo a San José Patriarca, a través de una educación integral, innovadora y de calidad; capaces de dialogar y encontrar satisfacción en la vida plural y justa, asimismo, contribuir a la conservación del ambiente y al desarrollo de la familia y de una sociedad solidaria en un marco de justicia y paz.

Visión Institucional. En el 2021 la Institución Educativa 10222 “Elvira García y García” es líder y referente regional por su propuesta curricular adecuada al contexto, que utiliza las nuevas tecnologías, medios de comunicación, cultura de la lectura y corrientes pedagógicas actuales que garanticen una formación sólida en valores, ciudadanía, identidad personal, regional y nacional, cuidando y preservando el ambiente con visión de desarrollo sostenible y apertura al mundo globalizado a través de proyectos productivos.

La **población escolar** en este año 2016 es de 1060 estudiantes en el nivel primario, distribuidos en 32 secciones.

El personal de la Institución Educativa se distribuye de la siguiente manera: 02 Directivos Jerárquicos, 32 docentes de aula, 01 docente de Recursos tecnológicos, 01 docente de educación física, 03 administrativos.

1.2. ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10222 “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA”- SAN JOSÉ

1.2.1. PROCESO HISTÓRICO

En la **edad media**, a los niños que no eran aristócratas a partir de los siete años se les trataba como adultos, inclusive trabajaban; la mortalidad en ellos era muy alta y la esperanza de vida al nacer era baja; el poder paterno era excesivo, hasta el punto que en el siglo XIII en Alemania, un padre podía vender a su esposa e hijos.

Después de la revolución francesa, Juan Jacobo Rousseau publicó el ‘Emilio’, libro que hizo grandes aportes a la educación de los niños.

Durante los siglos XIX y XX, se avanzó significativamente en el estudio del niño: aparecen educadores como Juan Enrique Pestalozzi, quien impulsa la disciplina con amor, y Federico Froebel iniciador del sistema kindergarden, con gran influencia en la educación preescolar.

1.2.2. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL MUNDIAL

En **España:**

Torregrosa M, Cándido J., García-Fernández J, Gázquez J, Díaz-Herrero A y Bermejo R. (2012) analizaron la relación entre la conducta agresiva entre iguales y el rendimiento académico en una muestra de 1657 estudiantes

españoles (52,2% chicos) de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) de 12 a 16 años. La conducta agresiva fue evaluada con la escala de Conducta antisocial del “Inventario de habilidades sociales para adolescentes” y el rendimiento académico fue medido mediante las calificaciones escolares. Los resultados revelan que la proporción de chicas con elevada conducta agresiva y con tres o más asignaturas suspensas es significativamente superior que la proporción de chicas con baja conducta agresiva e igual número de suspensos en 1º ($d= 0,48$), 3º ($d= 0,38$) y 4º de la ESO ($d= 0,51$). Además, no se encuentran diferencias estadísticamente significativas en rendimiento académico entre los chicos con alta y baja conducta agresiva en ninguno de los cursos de ESO. El análisis de regresión logística multivariante muestra que la conducta agresiva influye sobre el bajo rendimiento de las chicas ($OR= 2,33$; $IC\ 95\%= 1,49-1,63$).

En Estados Unidos:

Carolyn Webster-Stratton (2003) citado por **Pepler** (2009), en la Universidad de Washington, investigó las habilidades sociales de niños en etapa preescolar, y llegó a la conclusión que la agresión infantil está en aumento, y a edades cada vez más tempranas.

El avance en el desarrollo de agresión infantil sugiere que la propensión a la agresión física y a la conducta de oposición se encuentra en su grado más alto a la edad de dos años.

Por lo general, a medida que los niños se desarrollan, la agresión comienza a disminuir cada año, hasta alcanzar un nivel relativamente bajo antes del ingreso a la escuela (entre cinco y seis años de edad).

No obstante, para algunos niños pequeños, los niveles de comportamiento agresivo siguen altos y eventualmente se reflejan en un diagnóstico de Trastorno de

Oposición Desafiante (TOD), o en la aparición temprana de Trastornos de Conducta (TC).

La investigación concluye que la edad preescolar es al parecer un período crucial para reducir o cristalizar la agresión.

Lamentablemente, la mayor parte de los programas de intervención para conductas agresivas se aplican durante la edad escolar o adolescencia.

Estos programas llegan demasiado tarde en el proceso de desarrollo de la agresión. Efectivamente, ya que la socialización de la agresión acontece durante la edad preescolar, se esperaría que dichos programas tuviesen sus mayores impactos en los niños durante ese período.

En México:

Velázquez (2005), en un estudio realizado sobre la violencia en nueve preparatorias de ocho municipios del Estado de México, cinco públicas y tres privadas; se presentan testimonios de algunos estudiantes sobre la violencia, que la consideran como un tema central en la escuela. Uno de ellos refiere su experiencia como "un infierno" otros señalan que cuando estuvieron en la secundaria "fue un problema muy grave" y que incluso fue motivo del cambio de escuela para algunos de ellos.

Ortega (2005), proporciona datos de la Ciudad de México provenientes de la Encuesta de Adicciones 2003 del Instituto Nacional de Psiquiatría y de la Unidad de Atención al Maltrato y Abuso Sexual Infantil, entre los que destaca que 28.3% de los hombres y el 23.4% de las mujeres reportan que hay "muchos asaltos en los alrededores de su escuela", cifra sin duda preocupante.

Los investigadores también señalan que el 30.9% de los hombres y 23% de las mujeres considera que sus compañeros de escuela "son peligrosos".

1.2.3. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL LATINOAMERICANO

En Chile:

La **CONACE (Consejo Nacional para el Control de Estupefacientes)**, realizó una encuesta en el año 2003, donde se incluyó varias preguntas de victimización y bullying en estudiantes de octavo básico (15 años de edad) y encontró que 49% de los escolares han sido víctimas de agresiones en el año escolar y que 16% reportan haberlo sido en más de tres ocasiones. En cuanto la agresión proveniente de un grupo, 8% reportan ser víctimas constantes y es la forma de agresión más común detectada en el estudio.

Y respecto a los agresores, 24% de los encuestados reportan haber agredido a sus compañeros al menos una vez por año (Pérez, 2005).

En Colombia:

Paredes, Álvarez, Lega y Vernosn (2004, p.306), realizaron un estudio en conjunto con el Grupo de Estudios en Cultura, Niñez y Familia, con el fin de explorar el fenómeno en la ciudad de Cali. Encuestaron 2,542 estudiantes entre séptimo y octavo grado (14 y 15 años de edad) de 14 establecimientos y encontraron que el 24% de estudiantes reportan ser víctimas y la agresión más común es la verbal.

El estudio muestra una característica que muchos investigadores dejan fuera; se le preguntaba a los estudiantes si están solos o acompañados cuando sucede la agresión y únicamente el 16% reportó estar solo cuando le agreden evidenciando así que el papel de los testigos es de complicidad cuando no se evitan las agresiones a un compañero.

Como conclusión los autores discuten la necesidad de indagar sobre el fenómeno en ambientes violentos y en identificar la causas por las cuales los estudiantes se agreden entre sí con ciertos niveles de indiferencia.

En el año 2005, un estudio de la “zona cafetalera” evaluó al 5% de la población estudiantil del país, es decir, a 53,400 estudiantes. Encontraron que el 22% se considera víctimas de bullying, 53% ha presenciado actividades de bullying y 21% ha agredido a otros estudiantes.

En Uruguay:

La **Universidad de la República**, en el 2006, hizo un estudio para medir el bullying, traduciendo una escala de agresión entre pares y validándola con una muestra de 607 estudiantes.

Los resultados encontrados se enfocaron en conocer las diferencias en las características de la población que sufre las agresiones, determinando que los varones son más propensos a ser agredidos ya que las agresiones físicas se presentan dos veces más en varones que en mujeres.

Como conclusión se menciona que la agresión entre pares es una violación a los derechos y por lo tanto, un tema prioritario en la agenda sociopolítica, específicamente en al área educativa (Cajidas, et al. 2006).

1.3. CARACTERÍSTICAS Y MANIFESTACIÓN DE LA CONDUCTA AGRESIVA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10222 “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA” – SAN JOSÉ.

1.3.1. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL NACIONAL

En Lima:

La **Universidad Nacional Mayor de San Marcos** en el 2008, hizo un estudio en cuatro regiones del país (Ayacucho, Cusco, Junín y Lima), reveló que **el 47% de alumnos de primaria practica el ‘bullying’**, que consiste en la agresión, intimidación o acoso entre escolares.

En la investigación se entrevistó a 916 escolares de colegios estatales de primaria, de quinto y sexto grado. Se determinó, además, que **el 34% de los agredidos no comunica a nadie lo sucedido** y al 65% de compañeros no le interesa defender a las víctimas. Mientras que alrededor del 25% de maestros y padres de familia no reacciona ni protege a los afectados, permitiendo que estos actos continúen impunemente.

1.3.2. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL REGIONAL

En Chiclayo:

Calderón y Ramírez (2008) realizaron una investigación sobre **La relación entre clima social, familiar y la agresividad**, en los alumnos del segundo año de secundaria de la Institución Educativa Pérez de Cuéllar de Chiclayo.

Detectaron que los ambientes familiar y social de los educando presentaban serias deficiencias en cuanto al establecimiento de buenas relaciones interpersonales.

Se propusieron determinar la relación existente entre el clima familiar y la agresividad que presentaban los estudiantes, en una muestra de 242 estudiantes y en una investigación de carácter descriptiva correlacional.

Luego de aplicar instrumentos de carácter cualitativo se llegaron a las siguientes conclusiones:

El 59.3% de la población investigada presentó un clima social familiar desfavorable situándose entre las categorías mala e inferior al promedio.

En cuanto a la agresividad de los alumnos se encontró que un 90.6% de la población se ubica dentro de la categoría media.

López (2006) realizó una investigación con fines de graduación para ver la relación entre las conductas agresivas de los padres de familia hacia sus hijos y las conductas agresivas de éstos hacia sus pares, en los alumnos del primer grado de educación secundaria de la institución educativa Federico Villareal de la ciudad de Chiclayo.

Observó entre los estudiantes conductas agresivas dentro y fuera del aula que se ven reforzadas aún más por la inadecuada aplicación del Diseño Curricular Nacional.

Se propuso determinar la relación de las conductas agresivas de los padres de familia hacia sus hijos, con las conductas agresivas de éstos hacia sus pares.

Luego de aplicar instrumentos de tipo cualitativo a 126 estudiantes se llegó a la conclusión que a mayor nivel de agresión física y verbal del padre, le corresponde mayor agresión física y verbal del hijo hacia sus pares dentro y fuera de la institución educativa.

Vargas (2005) realizó una investigación sobre los efectos de un programa “Mejorando mi conducta” en la agresividad de los adolescentes infractores del Centro Juvenil José Quiñones Gonzáles.

Encontró serias deficiencias en las relaciones interpersonales de los adolescentes caracterizadas por la falta de respeto y agresiones físicas y verbales. Se propuso aplicar un programa con la intención de mejorar las conductas de los adolescentes.

Luego de aplicar instrumentos de carácter cuantitativo, se llegó a la conclusión que las relaciones interpersonales se vuelven positivas y se liberan de las agresiones si se dan los estímulos necesarios y se tienen respuestas asertivas.

1.3.3. CONDUCTA AGRESIVA A NIVEL DE LA INSTITUCIÓN N° 10222 “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA”

Se observó en los estudiantes de 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”- San José, conductas agresivas entre compañeros, lo cual se manifiesta en lo siguiente:

- ✓ Insultos entre compañeros.
- ✓ Ignoran las opiniones de sus compañeros.
- ✓ Dificultad en el momento de trabajar en equipo.
- ✓ Se pelean y empujan entre compañeros.
- ✓ Se insultan y se burlan entre compañeros.
- ✓ Se amenazan entre compañeros.
- ✓ Se colocan sobrenombres o apodos.
- ✓ Daños a cosas materiales.
- ✓ Accesos de cólera.

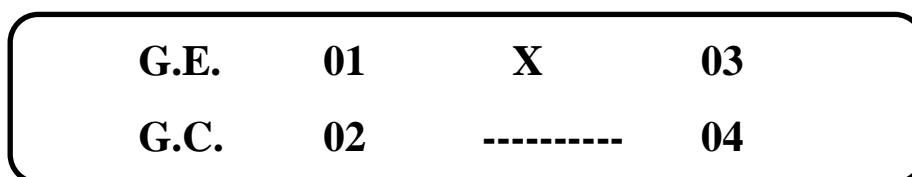
- ✓ Actos de desobediencia ante la autoridad y las normas de aula.
- ✓ Amenazas verbales.
- ✓ Deterioros en la actividad social y académica por episodios de rabias.
- ✓ Discusiones con los compañeros y otros integrantes de la escuela.
- ✓ Gritos.
- ✓ Molestar a otros integrantes de la escuela.
- ✓ Mostrarse iracundo o resentido.
- ✓ Pleitos

Esto conlleva que las conductas agresivas complican las relaciones sociales que se van estableciendo a lo largo de su desarrollo y dificulta la integración en cualquier ambiente.

1.4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

- El **tipo de investigación** de la presente investigación, es de tipo aplicada con propuesta, porque tiene como fin demostrar la eficacia de la aplicación de Estrategias Psicopedagógicas para disminuir conductas agresivas en los estudiantes del Segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García” del Distrito de San José.
- El **diseño de investigación**, utilizado para contrastar la hipótesis es el Cuasi experimental con dos grupos.

El diagrama de este diseño es el siguiente:



G.E.	:	Grupo Experimental
G.C.	:	Grupo Control
X	:	Estrategias Psicopedagógicas
Pre test	:	01 – 02 : (Observaciones anteriores)
Post test	:	03 – 04 : (Observaciones posteriores)

- **La población** de esta investigación está constituida por 185 estudiantes de Segundo Grado del Nivel Primario de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García” Distrito de San José.

SEGUNDO A	SEGUNDO B	SEGUNDO C	SEGUNDO D	SEGUNDO E	SEGUNDO F	TOTAL
31	30	30	33	30	31	185

- **La muestra** de esta investigación está constituida por 33 estudiantes de Segundo Grado “D” de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García” Distrito de San José.

Grupo control	Grupo experimental	CANTIDAD
30	33	63

- En los **materiales de recolección de información**, se hizo uso de las referencias bibliográficas, electrónicas; así como de materiales concretos utilizados durante la aplicación de la Estrategias Psicopedagógicas.
 - ✓ Papelógrafos
 - ✓ Plumones
 - ✓ Papel bond
 - ✓ Portafolio
 - ✓ Hojas impresas

- Las **técnicas de recolección de información.**, nos permitió medir el nivel de habilidades científicas de los alumnos antes y después de la aplicación del experimento, utilizándose los siguientes instrumentos:

Se usaron las técnicas científicas de:

- **Observación:** La observación es un proceso que consiste en mirar mediante la percepción aguda, intencionada, selectiva y sistemática e interpretativa una situación, objeto o persona específica. Mediante esta técnica se realizó lo siguiente:
 - . Verificación de la nómina de matrícula para conocer el número de niños y niñas matriculados.
 - . Se observó con cuidado las conductas de los niños y niñas.
- **La Encuesta:** Se aplicó a los estudiantes de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García” del Distrito de San José – Lambayeque, que será respondida en forma individual y que tuvo como propósito recoger información sobre las conductas agresivas.
- **Registro Anecdótico:** Son descripciones narrativas literales de incidentes y acontecimientos significativos que se han observado en el entorno del comportamiento en el que tiene lugar la acción.

Son registros de los alumnos que tienen carácter acumulativo y que se forman recogiendo todos los acontecimientos significativos de la conducta de los estudiantes ya sea positivo o negativo, materializándola en una descripción clara y definida. (Mora 1995:57)
- **Pre test:** este instrumento tiene por finalidad identificar los conocimientos, cuanto saben y conocen los alumnos y alumnas acerca de cómo mejorar la práctica de valores antes de la aplicación de las estrategias metodológicas.

- **Post test:** es el instrumento que se aplicó a los alumnos y alumnas después que se desarrollaron las estrategias psicopedagógicas, cuya finalidad fue comprobar la influencia que tuvieron en disminuir la conducta agresiva.
- Los **instrumentos de recolección de información**, que se utilizó en la investigación son:
 - ❖ **Guía de observación:**
Esta guía de observación se aplicó al aula control, nos sirvió como referente para analizar el accionar del docente en aula.
 - ❖ **Cuestionario:**
Es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información que se precisa.
Este cuestionario se aplicó en el pre test y post test.
- El **análisis e interpretación de los datos estadísticos**, se hizo a través de cuadros y gráficos estadísticos.

La información será analizada mediante información estadística sistematizada:

- Frecuencias simples y porcentuales
- Cuadros estadísticos
- Gráficos estadísticos
- Mediana
- Moda
- Media aritmética
- Coeficiente de variabilidad
- Varianza
- Desviación estándar.

CAPITULO II

ENFOQUE TEÓRICO CIENTÍFICO SOBRE

ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS Y

LA CONDUCTA AGRESIVA

CAPITULO II

ENFOQUE TEÓRICO CIENTÍFICO SOBRE ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS Y LA CONDUCTA AGRESIVA

2.1. BASE TEÓRICA CIENTIFICA.

2.1.1. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL: ALBERT BANDURA

Bandura (1969) destaca el modelo del *determinismo recíproco* que viene a decir que los factores ambientales, los cognitivos, personales, de motivación, emoción, etc., interactúan todos entre sí recíprocamente.

Se sitúa por lo tanto en contra de los más extremistas con respecto a la localización de las causas de la conducta, rechazando el extremo ambientalista y el determinismo personal, Bandura establece una interacción entre las distintas corrientes, por lo que los factores ambientales, personales y conductuales, no son entidades separadas, sino que interactúan mutuamente entre sí.

Ante el conductismo clásico, Bandura declara que el organismo no responde solamente a los estímulos del medio de forma automática, sino que también reflexiona y responde de forma significativa. Considerando que en el proceso de aprendizaje hay que tener en cuenta las siguientes capacidades básicas:

- **Capacidad simbolizada**, para ensayar simbólicamente soluciones, sin que sea necesario ejecutarlas y sufrir las consecuencias de sus errores.
- **Capacidad de previsión**, al proponerse metas se ensayan las posibles acciones y consecuencias, que se pueden convertir en motivadores y reguladores de la conducta previsor.

- **Capacidad vicaria**, mediante la observación de modelos se puede aprender vicariamente de lo que otros hacen y las consecuencias de dichas acciones, sin necesidad de pasar por la ejecución de las mismas.
- **Capacidad autorreguladora**, el hombre puede controlar su propia conducta manipulando el ambiente y utilizando estrategias cognitivas proponiéndose metas, objetivos e incentivos a sus propias acciones.
- **Capacidad de autorreflexión**, analizar sus propias experiencias, contrastándolas con los resultados obtenidos, analizar sus ideas, y desarrollar la percepción que tienen ellos mismos sobre su eficacia.

Aunque Bandura defiende la idea de que las conductas que hayan obtenido recompensas positivas tendrán más posibilidades de ser repetidas, en cambio disminuirán las conductas que hayan obtenido consecuencias negativas, este proceso en el hombre es más bien rudimentario ya que es compatible a los procesos que utilizan los animales.

El aprendizaje por observación explica que observando la actuación de otros individuos y las consecuencias de sus acciones, los seres humanos aprendemos de estos modelos de conductas, utilizando las capacidades de observación, auto reflexión y autoregulación.

El Proceso de Modelamiento es un componente crucial de la teoría del aprendizaje social, se trata de un término general que se refiere a los cambios conductuales, cognoscitivos y afectivos que derivan de observar a uno o más modelos.

Los actos del maestro pueden inhibir o desinhibir las malas conductas en el aula.

El alumno que no es castigado por portarse mal ejerce un efecto desinhibitorio: los estudiantes que observan que al comportamiento modelado no siguen consecuencias punitivas, pueden a su vez comenzar a portarse mal. Por el contrario, este proceder a menudo se inhibe si el maestro disciplina la mala conducta del alumno, de modo que los observadores tienden a creer que ellos también serán castigados, si el maestro los atrapa portándose mal.

La inhibición y la desinhibición tienen en común con la facilitación de la respuesta en que las conductas reflejan actos que la gente ya había aprendido.

Una diferencia es que, en general, la facilitación de la respuesta es neutra en el sentido de que las conductas son aceptadas por la sociedad, mientras que la inhibición y la desinhibición suelen tener matices morales o legales (es decir, consiste en romper normas o leyes).

El Aprendizaje por Observación; El aprendizaje por observación de modelos sucede cuando se despliegan nuevas pautas de comportamiento que, antes de la exposición a las conductas modeladas, no tenían posibilidad de ocurrencia aun en condiciones de mucha motivación.

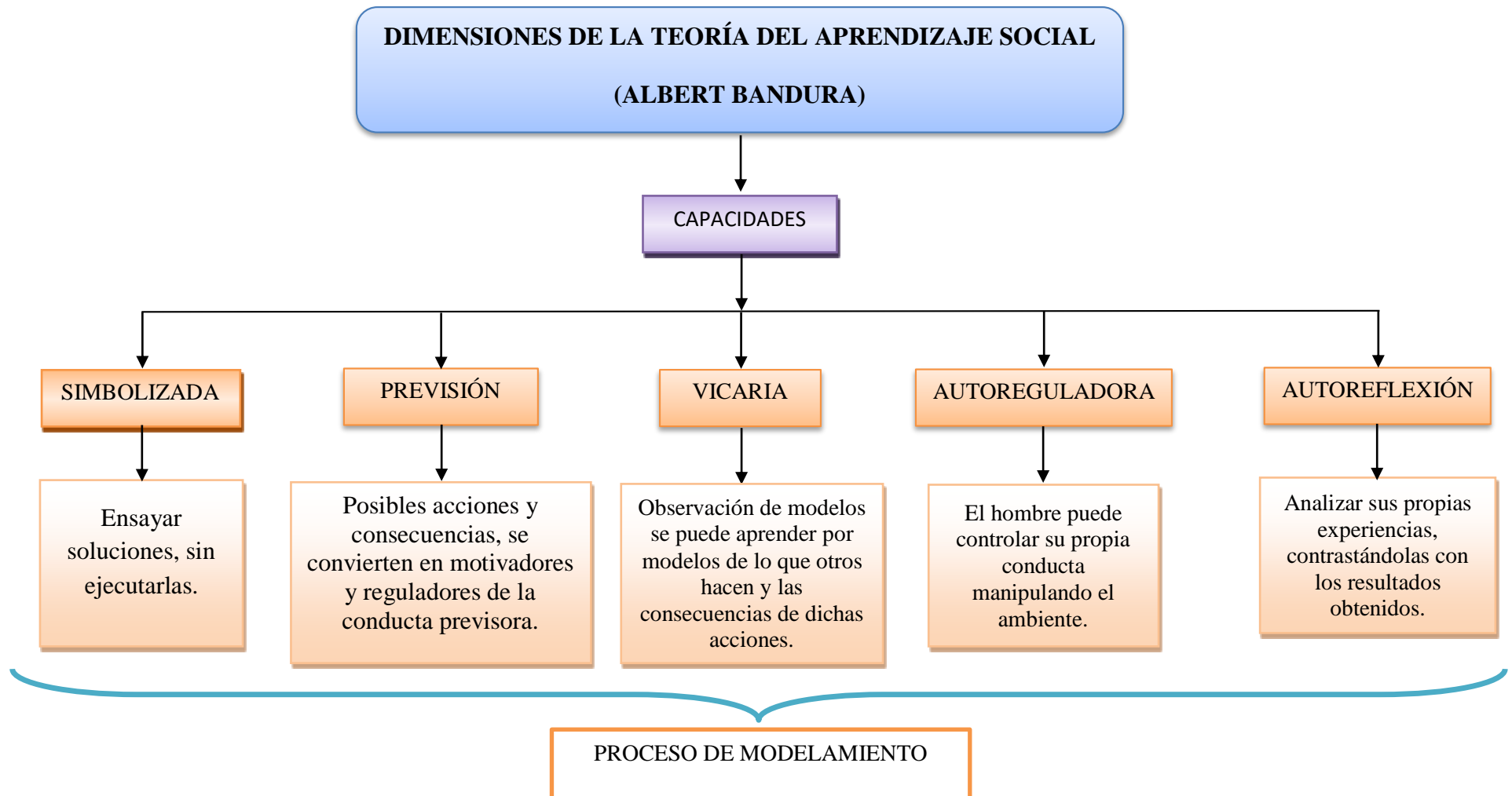
Define al aprendizaje por observación **Rosenthal y Zimmerman, (1978)**, como un mecanismo clave de este aprendizaje es la información que los modelos transmiten a los observadores acerca de las formas de originar nuevas conductas.

Se supone que el aprendizaje por observación consta de cuatro procesos; las cuales se necesitan para que estos sean percibidos en forma significativa.

- **La atención**, de los estudiantes se dirige acentuando físicamente las características sobresalientes de la tarea, subdividiendo las actividades complejas

en partes, utilizando modelos competentes y demostrando la utilidad de los comportamientos modelados.

- **La Retención**, aumenta al repasar la información, codificándola en forma visual o simbólica y relacionando el nuevo material con el almacenado en la memoria.
- **La Producción**, las conductas se comparan con la representación conceptual (mental) personal. La retroalimentación ayuda a corregir las discrepancias.
- **La motivación**, las consecuencias de las conductas modeladas informan a los observadores de su valor funcional y su conveniencia. Las consecuencias motivan al crear expectativas y al elevar la autoeficacia



Fuente: Elaborado por la autora: Gonzales López Blanca (16/07/2016)

2.1.2. TEORÍA DE CONDICIONAMIENTO OPERANTE: FREDERIC SKINNER

Según la teoría de **Skinner** (1953), la conducta se adquiere o extingue gracias a las consecuencias que siguen a la misma; es decir, gracias a los refuerzos (que incrementan la conducta) y a los castigos (que la debilitan).

La agresividad se aprende, mantiene y extingue a través de estos mismos mecanismos. Y se aprende de forma muy temprana y con mucha facilidad cuando conduce al éxito, bien porque el niño consigue, gracias a ella, aprobación social o bien porque elimina estímulos desagradables. Y así, es muy probable que el individuo vuelva a emplear procedimientos agresivos en otras ocasiones para conseguir los mismos resultados.

En el condicionamiento operatorio el aprendiz "opera" en el entorno y recibe una recompensa por determinada conducta (operaciones). Eventualmente se establece la relación entre la operación (accionar) y el estímulo de recompensa.

Según Skinner el condicionamiento operante presenta las siguientes estrategias para modificar la conducta:

1. Refuerzo: Es la consecuencia (estímulo) que sigue a una respuesta y aumenta la probabilidad de ocurrencia de ésta. Puede ser:

- **Refuerzo positivo o recompensa:** Cualquier cosa cuya presencia, al seguir a una respuesta, aumenta la probabilidad de que ésta se repita. Se pueden considerar tres clases:

- **Social:** Generalmente se consideran interacciones tales como la alabanza, el estar de acuerdo y las expresiones de afecto o aprobación.

- **Tangible:** Comprenden una gran variedad de objetos.

2. Programas de refuerzo:

- Continuo: Se administra el refuerzo cada vez que se emite la conducta. Es el programa más indicado para la adquisición de una conducta.

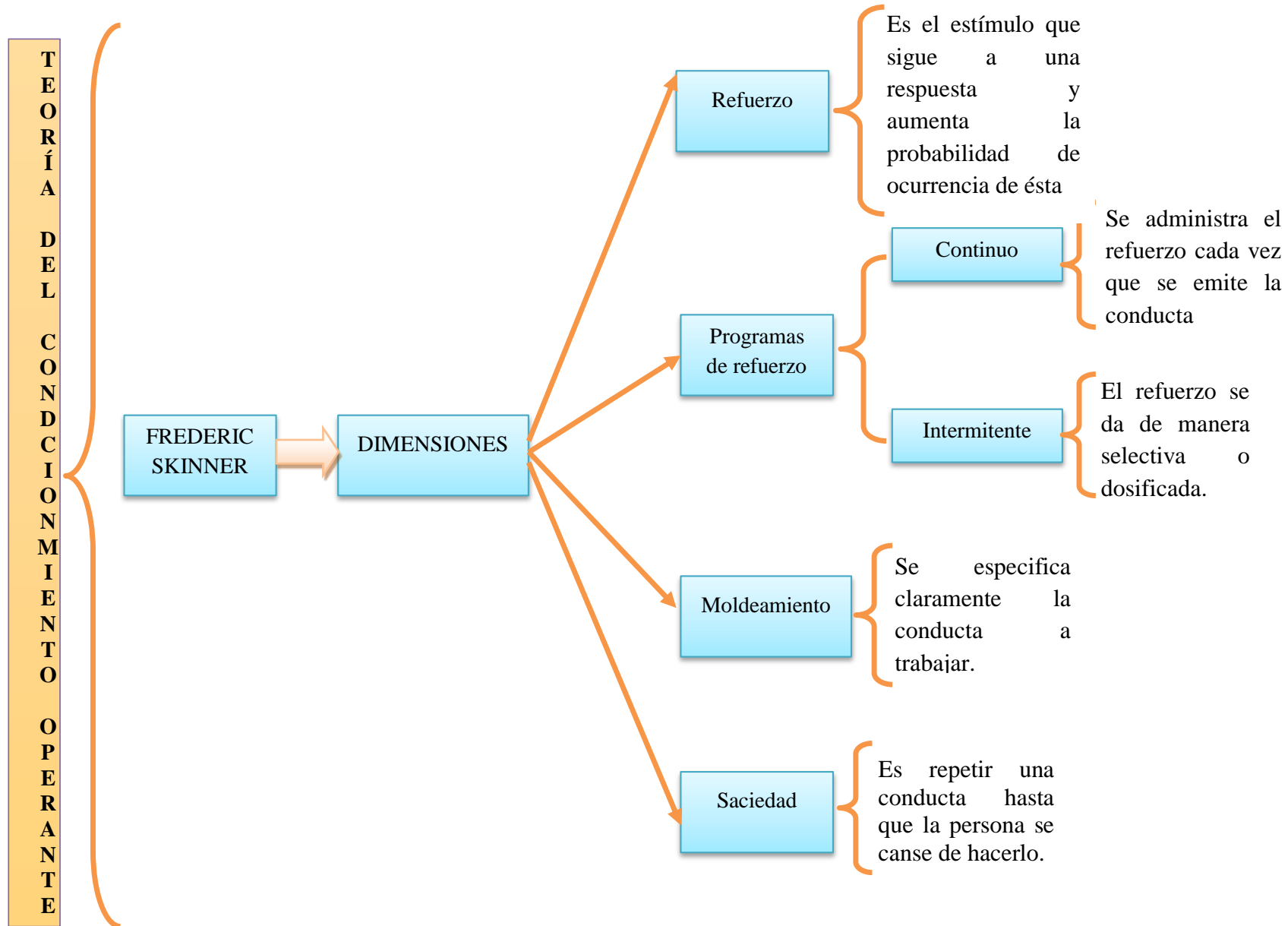
- Intermitente o parcial: Se presenta el refuerzo de manera selectiva o dosificada, permite mantener habilidades o conductas. Puede ser:

- Intervalo: Se basa en el tiempo que transcurre entre el refuerzo de la conducta y éste a su vez puede ser variable o fijo.

- Razón: Se basa en el número de veces que se repite la conducta entre refuerzo y este puede ser fijo o variable.

3. Moldeamiento: Para condicionar respuestas complejas, se refuerzan paulatinamente respuestas parciales, fragmentos de comportamiento que integran la conducta final. Se refuerzan entonces aproximaciones sucesivas para moldear la respuesta completa. Para esto es importante especificar claramente la conducta a trabajar (determinar antecedentes y reforzadores), ya que ésta es la base para planificar la intervención, evaluar los resultados y, en caso de ser necesario, modificar el plan.

4. Saciedad: Es repetir una conducta hasta que la persona se canse de hacerlo.



Fuente: Elaborado por la autora: Gonzales López Blanca (16/07/2016)

2.1.3. TEORIA DEL JUEGO: JOHN VON NEUMANN Y OSKAR MORGENSTERN

Destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos, de niños y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

El principal objetivo de la teoría de los juegos es determinar los papeles de conducta racional en situaciones de "juego" en las que los resultados son condicionales a las acciones de jugadores interdependientes.

Según **Torres Villarroya Elena (2008)**, menciona que los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

Las personas juegan con otros y no contra los otros, juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre.

Entre estos autores destaca el canadiense **Orlick Terry, (2002)** el considera que el juego cooperativo es una actividad liberadora, dice que jugar con otros es mejor que frente a otros, hay que superar desafíos y no superar a otras personas, y

ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego. Según él el juego cooperativo fomenta la ayuda mutua, la confianza en los otros, la tolerancia, la búsqueda de estrategias y de consenso.

Orlick, destaca varias características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los miembros:

- **Libres de competir:** Las personas se ven libres de la obligación de competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que más bien necesitan de su ayuda.
- **Libres para crear:** Cuando las personas se sienten libres para crear, obtienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a nuevos problemas.
- **Libres de exclusión:** Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia del error o la falta de acierto.
- **Libres para elegir:** Proporcionar elecciones a los participantes, demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.
- **Libres de la agresión:** La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. Los juegos cooperativos debido a sus características especiales, fomentan de forma transversal valores básicos de la educación en Valores y Cultura de Paz.
- **Integración frente a exclusión,** fomentando la participación dentro del grupo.

- **Escucha y comunicación** a través de: la toma de decisiones, la negociación, la búsqueda de estrategias...
- **Afirmación de sí mismos.** Reconocimiento personal y por parte del grupo de lo que cada participante supone para el trabajo en grupo.
- **Creatividad e imaginación.** Ambos elementos ayudan a superar el desafío, modificar las reglas de juego, sugerir aportaciones al grupo para continuar jugando y enriquecerlo.
- **Actitudes cooperativas,** necesarias para poder trabajar la prevención en la regulación de conflictos.

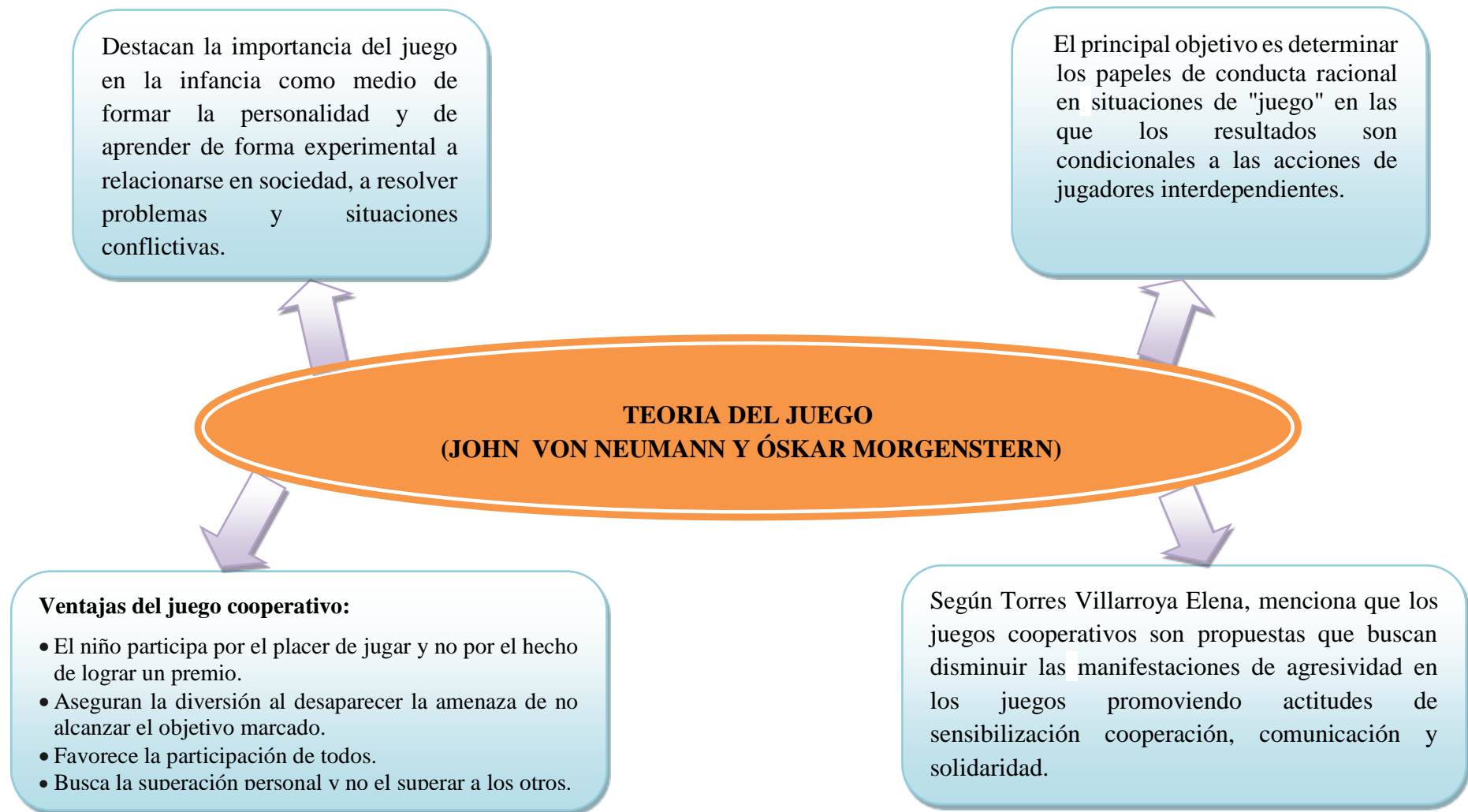
Orlick Terry también fomenta la importancia de los juegos cooperativos en la educación. Podemos observar como defiende que realizar juegos cooperativos conlleva resultados positivos para el desarrollo personal y para las relaciones socio-afectivas y de colaboración dentro del grupo en el aula, por ello resulta pedagógico ya que elabora conductas socialmente favorables. Además ayuda a superar dificultades individuales que bloquean situaciones de estudio.

Realizar juegos cooperativos dentro del aula porque promueven cuatro componentes esenciales en el desarrollo personal de los niños, esos componentes son: Cooperación, aceptación, comprensión y diversión.

VENTAJAS DEL JUEGO COOPERATIVO:

- El niño participa por el placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- Favorece la participación de todos.
- Busca la superación personal y no el superar a los otros.

- El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- Favorece sentimientos de protagonismo colectivo, en los que todos y cada uno de los participantes tiene un papel destacado.
- Libera la posibilidad de elegir, los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etc. }
- Libera de la agresión, Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.



2.2. BASE CONCEPTUAL.

2.2.1. AGRESION:

La palabra agresión proviene del latín *aggredi*, que significa atacar. Quiere decir que alguien está dispuesto a imponer su voluntad por fuerza sobre alguien o algo, aunque pueda dañarle física o psicológicamente”

La agresión es un comportamiento socialmente definido como afrentoso o destructivo, es el resultado de una compleja interacción entre propensiones innatas y respuestas aprendidas.

Según **Richardson, (1994)** “La agresión es cualquier forma de comportamiento dirigido hacia la meta de herir o hacer daño hacia otro ser humano el cual está motivado a evitar dicho dolor”.

Según **Berkowitz (2000)**, la define como un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animales y objetos. Pretende herir física y o psicológicamente a alguien, Se considera como un factor del comportamiento normal puesto en acción ante determinados estados para responder a necesidades vitales, que protegen la supervivencia de la persona y de la especie, sin que sea necesaria la destrucción del adversario.

Comportamiento encausado a causar daño a otros; también el motivo para actuar de manera agresiva.

AGRESION FISICA: forma de conducta que lleva la intención de dañar físicamente al compañero.

AGRESION VERBAL: forma de conducta verbal mediante palabras, con la intención de perjudicar directa o indirectamente un compañero.

TIPOS DE AGRESIÓN:

❖ **Agresión como comportamiento.** La adopción de esta definición sugiere que la agresión es vista como una forma de comportamiento, no como una emoción, un motivo, o una actitud. En este sentido existe considerable confusión relacionada con este punto ya que el término agresión ha sido aplicado frecuentemente a emociones negativas como el deseo de hacer daño o herir a otro e incluso a actitudes negativas hacia prejuicios raciales o étnicos.

Según **Barón, (1977)**, “no es esencial que los individuos estén enfadados con otros para atacarles, la agresión ocurre tanto a “sangre fría” como en “en una intensa actividad emocional”, no es necesario que los agresores odien o incluso no les guste las personas a las que atacan, mucha gente inflige daño a personas hacia las que mantienen actitudes tanto positivas como negativas”.

❖ **Agresión e intención. Hartup y DeWit, (1974, 1978).** Esta definición limita la aplicación del término agresión a actos en los que el agresor intenta herir a la víctima. En primer lugar, una interpretación común de la intención o intento de una persona para herir a otra, es que el agresor voluntariamente hiere a la víctima. Esto, por supuesto, asigna libre albedrío hacia el acto de herir por parte del agresor y provoca muchas salidas.

❖ **Agresión como daño o dolor.** La noción de que la agresión incluye también daño o dolor hacia la víctima implica no sólo que el daño físico hacia el objetivo es determinante. La agresión hacia una persona tiene lugar en el momento en que ésta experimenta algún tipo de consecuencia aversiva. Hasta aquí, en adición a la agresión

directa, tanto los asaltos físicos, como las acciones que causan a los otros humillación o experiencias públicas embarazosas, e incluso la negación de amor o afecto, se consideran también agresivas por naturaleza.

❖ **La Agresión hacia los seres humanos.** Según Barón, (1977, 1994), Bajo esta definición se sugiere que únicamente las acciones que dañan o hieren a los seres humanos pueden ser vistas como agresivas por naturaleza. Los individuos a menudo golpean, tiran distintos tipos de objetos etc. (Ej. Muebles, platos, entre otros.), pero tal comportamiento sólo podría ser considerado representativo de la agresión cuando cause alguna forma de daño o dolor a otro ser humano. Aunque tales acciones pueden parecerse o asemejarse a comportamientos agresivos en su forma física, son mejor vistos como meramente emocionales o expresivos en su naturaleza y no constituyen ejemplos de la agresión.

❖ **La agresión como evitación de las consecuencias.** Este tipo de agresión ocurre cuando la víctima está motivada a evitar dicho dolor o consecuencia negativa. Por un lado, sólo tiene en cuenta la violencia interpersonal dejando de lado otros tipos de violencia como la organizada, la violencia dirigida hacia un grupo o la violencia dirigida hacia otros seres vivos. No existe una clara delimitación de los tipos de actos violentos, ni tiene en cuenta la existencia de otros objetivos por los que puede usarse la violencia. En esta definición solamente se considera la violencia como el comportamiento o acto agresivo sin considerar otros aspectos potenciales que pueden desembocar en violencia.

Según **Natalia Consuegra (2004)** menciona que “la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto”.

Freud, citado por **Arismendy (2000)** considera la agresividad como una fuerza constitutiva e inherente al ser humano que marcha paralelamente a su desarrollo individual y colectivo “Siempre está presente, así sea en sus formas más sutiles, vestida de caridad o filantropía, de homicidio o tortura; emerge del deseo inconsciente sin que el sujeto pueda evitarlo y se convierte así en aquello que no puede mediar el diálogo”.

2.2.2. CONDUCTA:

La **conducta** está relacionada a la **modalidad** que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el término puede emplearse como sinónimo de **comportamiento**, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos que establece con su entorno.

2.2.3. CONDUCTAS AGRESIVAS

Según **Kauffmann (1989)**, **Brioso y Sarria (1990)** el estado de la cuestión de conceptualizar las conductas agresivas está caracterizado por ambigüedad, el caos, la confusión y la indefinición.

Generalmente hablamos de agresividad para referirnos al hecho de provocar daño físico o psicológico intencionado a una persona u objeto ya sea este animado o inanimado.

Se trata de trastornos de la conducta con clara repercusión social. Algunos autores se refieren a estas manifestaciones como conducta antisocial. En esencia implican problemas de ajuste en las relaciones sociales por una comunicación defectuosa

(fundamentalmente agresiva), o por una falta de aceptación de las normas de del grupo social, con la consiguiente violación de normas.

Conductas como pegar a otro, burlarse de ellos, tener rabietas, etc. Suelen describirse como conductas de tipo agresivo.

CLASIFICACIÓN

Según Buss (1961) podemos clasificar las conductas agresivas según tres criterios:

1. SEGÚN LA MODALIDAD

- Física: Ataque a cualquier ser vivo mediante objetos o con el propio cuerpo.
- Verbal: Ataque mediante palabras que pueden consistir en insultos, amenazas.

2. SEGÚN LA RELACIÓN INTERPERSONAL:

- Directa: En forma de ataque, amenaza o rechazo
- Indirecta: Puede ser verbal (cotilleo) o física (destruir la propiedad de alguien).

3. SEGÚN EL GRADO DE ACTIVIDAD IMPLICADA:

- Activa: Todas las conductas anteriormente mencionadas.
- Pasiva: Ignorara a alguien, negativismos.

Según **Kazkin(1988)**, la conducta agresiva se trata de conductas que implican dañar objetos, personas, o así mismo de tal persistencia, estabilidad, generalización y finalidad que generan problemas al entorno. Se distinguen dos tipos de manifestaciones agresivas según su finalidad:

- Hostil: Se exterioriza con acciones cuyos único objetivo aparente es hacer daño; ciertas formas de auto agresividad que presentan algunos niños con déficits cognitivos profundos podrían incluirse en este grupo.

- **Instrumental:** La conducta pretende llamar la atención o conseguir otros fines: un ejemplo muy común en los niños son las rabietas que utilizan cuando desean algún capricho.

En el caso de los niños con agresión incontrolada, sus conductas son destructivas, insolentes ante la autoridad e incontroladas. Pero puede tratarse de una agresividad pasiva (en este caso, el niño se resiste a la autoridad del maestro, pero sin plantarle cara, es perezoso, irresponsable).

2.2.4. ESTRATEGIAS:

Es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles.

La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.

De Armas Nerely (2012), también define **estrategia** en el terreno pedagógico como “El proceso orientado hacia el mantenimiento de un equilibrio dinámico entre la organización y ejecución de los trabajos educativos mediante una constante búsqueda de posibilidades y recursos para adaptar las necesidades y operaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje con el cambio de los estudiantes y su entorno”.

Una estrategia comprende una serie de tácticas que son medidas más concretas para conseguir uno o varios objetivos.

2.2.5. PSICOPEDAGOGÍA:

Define **Bisquerra, R. (1996)**, La Psicopedagogía es la disciplina que aplica conocimientos psicológicos y pedagógicos a la educación es decir, es una ciencia aplicada donde se fusiona la Psicología y la Pedagogía, cuyo campo de aplicación es la educación, a la cual le proporciona métodos, técnicas y procedimientos para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje adecuado a las necesidades del educando, buscando prevenir y corregir dificultades que se presenten en el individuo durante su proceso de aprendizaje.

2.2.6. ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS:

Armas Nerely (2012), define a las **estrategias psicopedagógicas**; como aquellas que constituyen un proceso de toma de decisiones y ejecución, que está dirigida a resolver un problema.

Permite desarrollar capacidades, habilidades y competencias profesionales en su accionar, para lo cual debe desplegar las cuatro acciones antes mencionadas (diagnostico, planificación, intervención y control) en la elaboración y aplicación de la **estrategia psicopedagógica**, dirigida a mejorar cualquiera de los procesos o esferas psicológicas afectadas para obtener resultados superiores en lo físico, lo técnico, lo táctico o lo teórico. Aunque estos componentes de la preparación es necesario verlos integrados y con ellos también el psicológico, todos como un sistema.

Podría decirse que las estrategias psicopedagógicas tienen tres características fundamentales:

1. Se basan en principios psicopedagógicos reflejando las intenciones que se plantean los profesores en la actividad física en cuestión. (Principios de la pedagogía y la psicología, generales y específicos a la Cultura Física).
2. Guían la actividad de practicantes y profesores para alcanzar las metas o fines propuestos.
3. Aportan los argumentos que fundamentan el accionar didáctico en el gimnasio, la cancha o el terreno.

Se dirigen a los objetivos siguientes:

- Resolver problemas de la práctica y vencer dificultades con optimización de tiempo y recursos.
- Proyectar un cambio cualitativo en el sistema a partir de eliminar las contradicciones entre el estado actual y el deseado.
- Planificar para establecer secuencias de acciones orientadas hacia el fin a alcanzar; lo cual no significa un único curso de las mismas.
- Interrelacionar todos su componentes dialécticamente en forma de sistema.

2.2.7. JUEGOS

Nuestro enfoque, como ya hemos citado anteriormente es el de la orientación cooperativa, por lo tanto, para aclarar el significado de cooperar y de juego cooperativo vamos a intentar profundizar más sobre ello, introduciendo definiciones de diferentes autores, características de los mismos, beneficios que conlleva realizar este tipo de actividades para ayudar a los estudiantes con conducta agresiva.

Según **Huizinga (1938)**: El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo- que en la vida corriente.

Para **Gutton, P (1982)**: Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Froebel: Es el más puro y espiritual producto de la infancia, engendra alegría, libertad, contento, armonía, paz; del juego emanan las fuentes de todo lo bueno.

Considera que el juego puede ser:

- Individual; en ellos no existe relación entre los fines a alcanzar por una persona y los del resto de componentes del grupo, de tal modo que desde el juego como tal no se fomenta la interacción de ningún tipo.
- Competitiva; las actividades ludo motrices incluidas en esta categoría propician una relación inversa entre los objetivos individuales, de forma que una persona o un grupo de personas sólo puede alcanzarlo a costa del otro o de los otros.
- Cooperativa; en este tipo de actividades lúdicas existen una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas, de tal modo que cada uno sólo alcanza la meta del juego si ésta es también alcanzada por el resto de los participantes.

Según **(Torres. 2002 p. 290)**. Menciona “La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción

y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención, se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa.

La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.

2.2.8. JUEGOS COOPERATIVOS:

Según Torres Elena (2008), Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo asimismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente.

El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

La propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado;

El punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Según **Bedoya, C.A.** (s.f.), en su artículo "Los juegos cooperativos, una vieja manera de aprender disfrutando", detalla una clasificación de los juegos cooperativos, según su objetivo:

- **Juegos de presentación:** son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.
- **Juegos para conocerse:** son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a si mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas para los alumnos. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.

- **Juegos de distensión:** soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.
- **Juegos energizantes:** son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.
- **Juegos de confianza:** son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en un mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.
- **Juego de contacto:** el objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).
- **Juegos de estima:** son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.
- **Juegos de autoestima:** son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo si mismo.
- **Juegos de relajación:** estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos.

Tras estas clasificaciones, vemos que es importante utilizar los juegos cooperativos, sean del tipo que sean, ya que al utilizarlos en el aula desarrollamos diferentes habilidades que servirán de base para la regulación de conflictos entre los miembros del grupo.

Además, durante el juego, los alumnos aprenden los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo, lo que constituye una pequeña preparación para la vida.

La ONG InteRed ha sido la principal impulsora en nuestro entorno del juego cooperativo y en colaboración con Kometa han elaborado un decálogo de valores del juego en el que se destacan los requisitos que debe cumplir un juego cooperativo.

Estos son:

- Placer. El juego es “alegría de vivir, es disfrutar del momento”.
- Crecimiento. Construye una felicidad de sólidos cimientos.
- Libertad. Las personas eligen si juegan o no.
- Diversidad. El juego es irrepetible porque nunca se desarrolla igual.
- Integración. Favorece la integración de los participantes “desde el conocimiento, la escucha, el entendimiento y aceptación de las reglas y dinámica del juego”.
- Creatividad. Posibilita el aporte constante de nuevas soluciones, ideas y diferentes maneras de jugar.
- Participación. Es un instrumento de comunicación, escucha, socialización e interacción social.
- Transformador de conflictos. En él se toman decisiones, ayuda a solucionar situaciones problemáticas mediante estrategias de acción.
- Cooperación. La meta se alcanza a través del esfuerzo de todos los participantes.

- Interculturalidad. El juego ayuda a “descubrir, conocer y respetar diversas maneras de ser, vivir, pensar, sentir y actuar”.

“La aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio afectivas y de cooperación intra grupo en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas prosociales”. Así lo expresa Garaigordobil, citado por Navarro en el libro “El afán de jugar”.

Los juegos cooperativos son “aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías”. También dice “que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del autoconcepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás”.

- **ACTITUDES DEL MAESTRO EN EL AULA DE CLASE**, el maestro para que sea asertivo con los juegos cooperativos y maneje las conductas agresivas y de conflictos en el aula debe tener las siguientes actitudes:

Actitud mediadora: Los maestros frente a los conflictos en la relación estudiante-estudiante, más que castigador, debe presentarse como mediador en la solución de dicho problema. Preguntar, analizar e intervenir para que ambas partes queden satisfechas y por ende salgan bien libradas del suceso, es una labor que aporta al mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los estudiantes y al restablecimiento de un ambiente de paz en la clase.

Actitud tolerante: Referida a una actitud adoptada por el maestro para mantener el orden y la participación de los niños en la clase, es la mejor demostración de la capacidad “paz-ciencia”, denominada por Juan Diego Martínez, profesor de la Universidad de Antioquia, capacidad que invita al docente a considerar cada situación que se presente dentro de la sesión de clase, las características y sus procedimientos en el desarrollo de las actividades, y de una manera subjetiva, valorar dichas acciones y tomar determinaciones donde el maestro siempre serán ganadores.

Actitud del maestro en el juego cooperativo: El maestro durante la aplicación del juego cooperativo debe dar ejemplo de comportamientos ricos en tolerancia, aceptación, escucha, respeto y solidaridad con sus alumnos.

Para que la estrategia funcione es imprescindible recordar que:

- No pueden existir favoritismo, ni consentidos, ni situaciones discriminativas. Todos los alumnos deben ser iguales ante la aplicación de la norma.
- Nunca se debe amenazar a un alumno de la posibilidad de retirarle o no, pero no se dan avisos preventivos.
- La estrategia debe aplicarse exclusivamente a problemas de conducta y nunca a problemas cognitivos derivados de baja inteligencia.
- Es muy importante premiar los comportamientos. Sirviendo este premio como refuerzo positivo y motivación a seguir comportándose de esta manera.

COMPORTAMIENTOS ESCOLARES DESEABLES

1. Seguir las reglas de los juegos.
2. Estar alegre
3. Hablar con respeto a los demás.
4. Aceptar sugerencias de los compañeros/as

5. Asumir responsabilidades.
6. Realizar cosas útiles para los compañeros/as.
7. Plantear diálogos y discusiones normalizadas.
8. Controlar los sentimientos de frustración.
9. Aceptar las diferencias sociales.
10. Tener autoconfianza.
11. Ser optimista ante las tareas.
12. Ser considerado con los demás.
13. Ayudar a los compañeros en las dificultades.
14. Interesarse por lo que les ocurre a los demás.
15. Compartir las cosas.
16. Tomar en cuenta críticas positivas para mejorar.
17. Esforzarse por cumplir lo encomendado.
18. Tener buenas relaciones con sus compañeros/as
19. Intentar convencer a los demás a través de razones y no de gritos o imposiciones.
20. Terminar las tareas.
21. Acatar las decisiones de la mayoría.
22. Ser simpático/a
23. Aceptar sus posibilidades y limitaciones.
24. Pedir la palabra y esperar su turno para intervenir.

REFORZADORES SOCIALES

1. Alabanza
2. Comentario positivo
3. Reconocimiento de la labor o tarea.
4. sonrisa.

5. Elogiar
6. Felicitar
7. Contacto físico: estrechar la mano, palmada en el hombro, caricias, etc.
8. Expresión de satisfacción.
9. Reconocimiento individual (maestro/a)
10. Reconocimiento individual (otro/a alumno/a)
11. Reconocimiento colectivo (compañeros/a)
12. Comentarios favorables a un /a compañero/a
13. Recibir atención de los compañeros/as.

REFORZADORES DE SITUACIÓN

1. Salir unos minutos al patio.
2. Disfrutar de tiempo libre.
3. Borrar la pizarra.
4. Repartir material
5. Ayudar a la profesora.
6. Ser el primero/a en...
7. Tiempo de descanso
8. Realizar una tarea agradable
9. Compartir algo con un/a Compañero/a.

2.2.9. GUÍA DE TUTORÍA

Según la **guía de tutoría (MINEDU 2015)** Aunque la violencia puede modificar el comportamiento en el corto plazo, las niñas y los niños que son castigados físicamente ven mermada su autoestima y autoconfianza, se convierten en no cooperativos y, a la larga, incrementan las posibilidades de incurrir en violencia doméstica (Plan Internacional, 2008). Sin embargo, no son muchos los

que saben cómo disciplinar sin violencia. La disciplina restaurativa, la disciplina participativa y la disciplina positiva son tres enfoques que pueden ayudar y que se pueden aplicar de manera integrada.

❖ Disciplina restaurativa (Márquez, 2007). Este enfoque se inspira en los principios de la justicia restaurativa, que busca que las personas, más que ser castigadas, puedan reparar el daño causado a otras personas o a las relaciones. La justicia restaurativa abarca los siguientes aspectos:

- Apunta hacia la reparación y no hacia la venganza.
- Reconoce que los infractores dañan a las personas y a sí mismos.
- Involucra a más partes en la respuesta ante el acto violento: en vez de dar protagonismo solamente al infractor, incluye también a las personas dañadas.
- Permite que el infractor se rectifique y se libere de etiquetas.

El enfoque restaurativo aplicado a las prácticas de disciplina contempla dos componentes: control y apoyo. El primero implica poner límites definidos y establecer principios claros de convivencia. El segundo involucra el acompañamiento activo y el interés auténtico por el bienestar del otro. Siguiendo este enfoque, la disciplina restaurativa tiene tres tipos de acciones correctivas, que apuntan a reparar fundamentalmente las relaciones humanas.

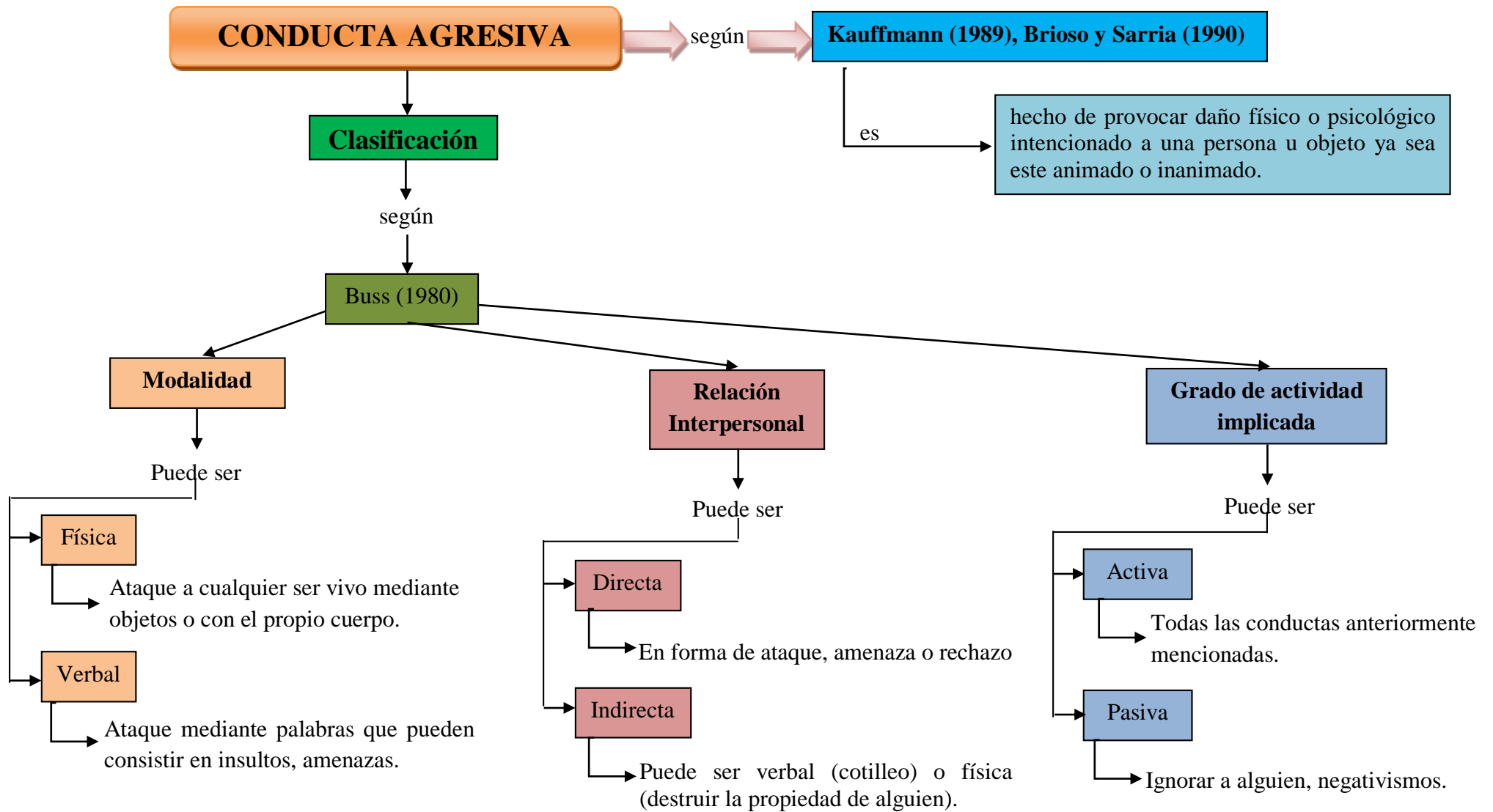
❖ Disciplina Participativa Hay que entender por qué el involucramiento de los niños en este nuevo sistema de disciplina es tan importante. Díaz-Aguado (s.f.) propone que no solo los adultos, sino también los niños diseñen los mecanismos de disciplina. La autora concluye que “Cuando todos los miembros de la comunidad tienen un papel activo en la creación de las normas y éstas se conceptualizan como un medio para mejorar el bienestar de todos y de todas, su incumplimiento deja de

representar una mera desobediencia y pasa a ser comprendido como una incoherencia, como falta de lealtad, con uno mismo y con el grupo al que se siente pertenecer” (Díaz-Aguado, s.f., p. 6). La disciplina participativa es perfectamente compatible con la disciplina restaurativa, pues a través de ella se pueden establecer tanto las normas como las acciones correctivas que deben aplicarse a cada caso.

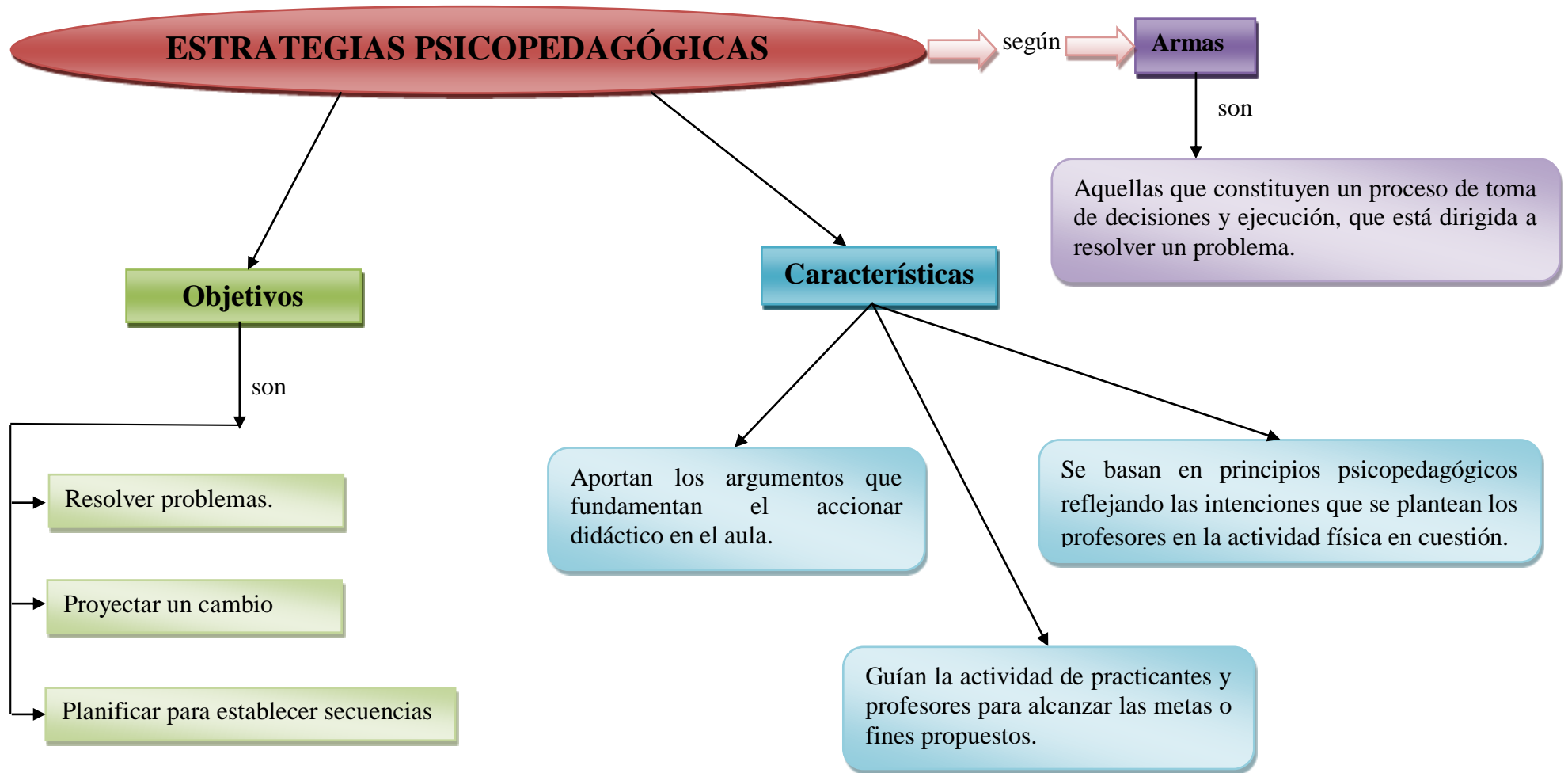
❖ Disciplina Positiva, está basada en la enseñanza de habilidades sociales importantes de una manera que es respetuosa y alentadora tanto para los niños como para los adultos (incluyendo padres, profesores y otros). Ayuda a que los niños y adolescentes se sientan conectados e importantes.

Es conocida como la técnica de las consecuencias naturales y lógicas (Van Hao, 2009). Un ejemplo de consecuencia natural es que, cuando sales y está lloviendo, te mojas.

Por su parte, las consecuencias lógicas requieren de la intervención de un adulto. Por ejemplo, “si no estudias, te jalan”. La efectividad de esta técnica radica en que, cuando los niños entienden la diferencia, aprenden a ser responsables de su propio comportamiento (ir a dormir, hacer la tarea, abrigarse) sin que sea necesario que sus padres o educadores empleen la violencia. Así, ayuda a evitar luchas de poder entre los niños y adolescentes y también los adultos.



Fuente: Elaborado por la autora: Gonzales López Blanca (16/07/2016)



Fuente: Elaborado por la autora: Gonzales López Blanca (16/07/2016)

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.

2.3.1. ESTRATEGIA

"Son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas"

(Díaz, 2002)

"Hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos"

(Campos, 2000)

” Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte (maña) de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica”.

K. J. Halten: (1987)

2.3.2. PSICOPEDAGOGÍA

Es aquella rama de la psicología que analiza los fenómenos de orden psicológico con el fin de formular de manera más adecuada los métodos didácticos y pedagógicos. Es el resultado del cruce entre psicología y educación.

Real Academia Española

La disciplina que estudia la naturaleza y los procesos del aprendizaje humano, formal y no formal, contextualizados y sus alteraciones.

Careaga, R. (1995), (1996.a.), (1996.b)

2.3.3. ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS

Son aquellas que constituyen un proceso de toma de decisiones y ejecución, que está dirigida a resolver un problema.

Armas

2.3.4. CONDUCTA

Procesos a la suma de movimientos observables, distinguiéndola del comportamiento y de las vivencias. El comportamiento incluye los procesos que denomina efectivos o reales y para los que se emplean conceptos funcionales, mientras que para los fenómenos o vivencias se utilizan conceptos descriptivos.

McDougall

“La conducta de los sujetos es un emergente y la determina un interjuego de causas internas y externas, causas históricas y actuales. Es por esto que Pichón nos habla de una “Pluralidad causal” de múltiples factores que se articulan en la determinación e una estructura de comportamiento”.

Pichón Riviere

2.3.5. AGRESIÓN

Es una conducta que está dirigida a causar daño personal o con la intención de destruir objetos o la propiedad de alguien. Este daño personal incluye, además de la agresión física, la degradación y devaluación psicológica.

"El término agresividad alude a un estado emocional que para muchos seres humanos se transforma en sentimientos de odio y deseo de hacer daño”.

Bandura (2005)

Es el comportamiento cuyo objetivo es la intención de hacer daño u ofender a alguien, ya sea mediante insultos o comentarios hirientes o bien físicamente, a través de golpes, violaciones, lesiones, etc.

Diccionario de Pedagogía y Psicología (1999, p. 15.)

2.3.6. CONDUCTA AGRESIVA

Es el estado de la cuestión de conceptualizar las conductas agresivas está caracterizado por ambigüedad, el caos, la confusión y la indefinición.

Kauffmann (1989), Brioso y Sarria (1990)

2.3.7. VIOLENCIA

Es agresividad alterada, principalmente, por diversos tipos de factores (en particular, socioculturales) que le quitan el carácter indeliberado y la vuelven una conducta intencional y dañina.

Sanmartín Esplugues, 2002; 2004; 2006.

CAPITULO III

RESULTADOS Y PROPUESTA

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

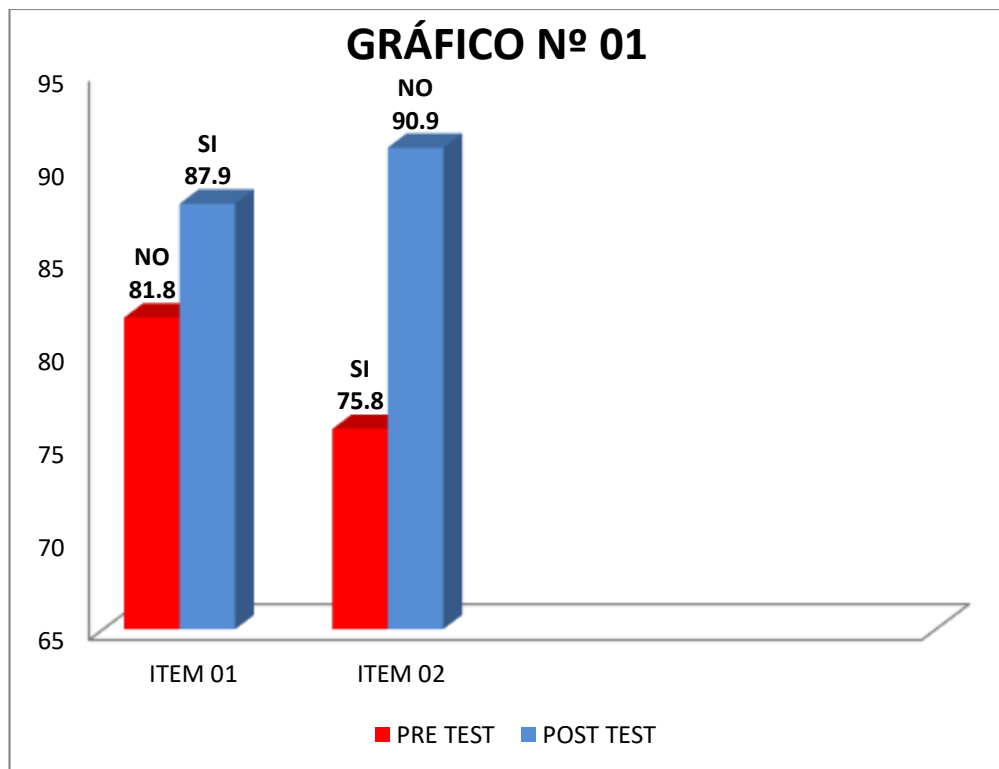
CUADRO N° 01

EL ABRAZO DE LA AMISTAD

Dimensión N° 01: CAPACIDAD SIMBOLIZADA

N°	<div>ALTERNATIVAS</div> <div>FRECUENCIA</div> <div>ÍTEMS</div>	PRE TEST								POS TEST							
		SI				NO				SI				NO			
		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.	
		F	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Cuándo agredes a tu compañero recibes algún castigo?	6	18,2	20	66,7	27	81,8	10	33,3	29	87,9	27	66,7	4	12,1	10	33,3
2	¿Has recibido halagos por pelearte con tu compañero?	25	75,8	5	16,7	8	24,2	25	83,3	3	9,1	8	16,7	30	90,9	25	83,3
TOTAL		31	94	25	83,4	35	106	35	116,6	32	97	35	83,4	34	103	35	116,6

Fuente: Gonzales López, Blanca. Alumnos de 2° “D” y “B”. Pre Test: 14/03/2016. Post Test: 15/08/16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Haciendo el análisis del cuadro N° 01, en el Pre Test se observa que el 18,2%, respondieron a la alternativa *SI*, sin embargo el **81,8%** afirmó que *No* reciben castigo ante una agresión y que algunos estudiantes los halagan cuando agreden a un compañero.

Contrastando con los resultados del Post test se visualiza que el porcentaje se eleva al **87,9 %** en la alternativa *Si*, demostrando que con la aplicación de las estrategias psicopedagógicas como “El abrazo de la amistad”, basadas e en la Teoría del Aprendizaje Operante, afirma que cualquier cosa cuya presencia, al seguir a una respuesta, aumenta la probabilidad de que ésta se repita.

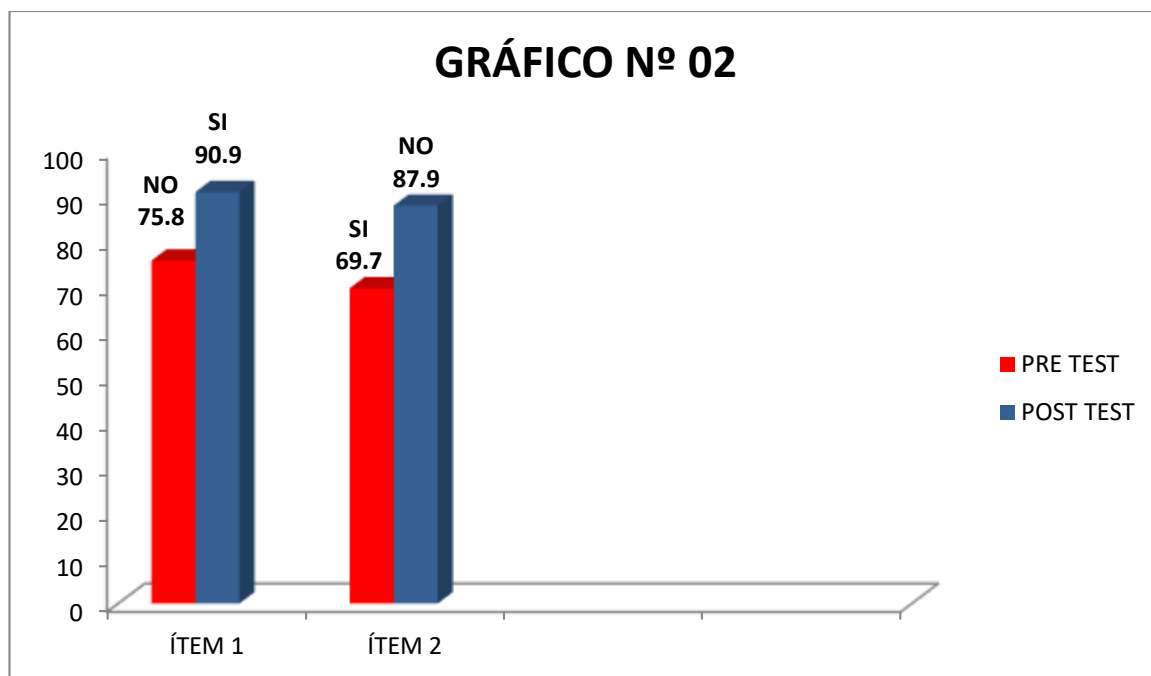
CUADRO N° 02

EMOCIONES POSITIVAS

Dimensión N° 02: CAPACIDAD DE PREVISIÓN – AUTORREFLEXIÓN

N°	<div>ALTERNATIVAS</div> <div>ÍTEMS</div> <div>FRECUENCIA</div>	PRE TEST								POS TEST							
		SI				NO				SI				NO			
		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.	
		F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
1	¿Prefieres conversar antes de pelear con tu compañero?	8	24,2	23	76,7	25	75,8	7	21,2	30	90,9	20	66,7	3	9,1	10	33,3
2	¿Te sientes bien cuando golpeas a tu compañero?	23	69,7	5	15,2	10	30,3	25	75,8	4	12,1	15	50	29	87,9	15	50
TOTAL		31	93.9	28	91.9	35	106.1	32	97	34	103	35	116.7	32	97	25	83.3

Fuente: Gonzales López, Blanca. Alumnos de 2° “D” y “B”. Pre Test: 14/03/2016. Post Test: 15/08/16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

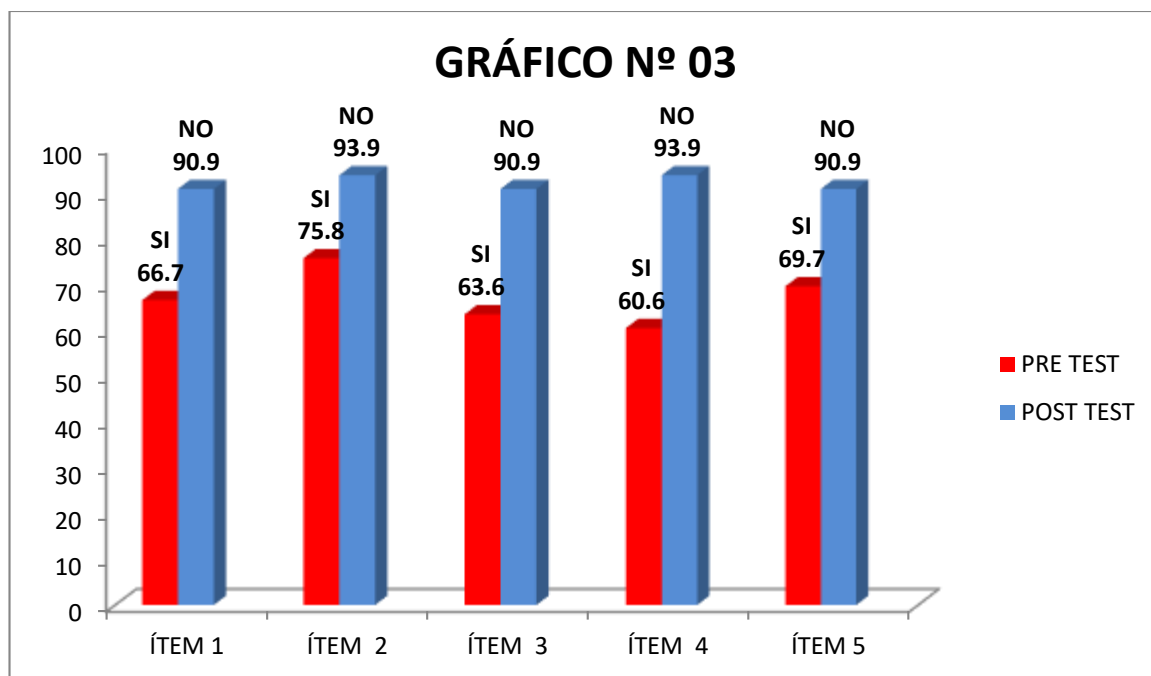
Los resultados de la aplicación de la encuesta, nos confirma la real situación que los estudiantes prefieren pelear antes que conversar con sus compañeros él se observa en el ítem 2 que equivale el 69,7%, respondieron a la alternativa **NO**.

Contrastando con los resultados del Post test, en el ítem 02 visualizamos que el porcentaje se eleva al **90%** en la alternativa **Si**, demostrando que con la aplicación de las estrategias psicopedagógicas como “Emociones Positivas”, “Escribimos deseos para disminuir agresiones”, los estudiantes lograron conversar antes de agredir a su compañero, antes de agredir a alguien autorreflexionan sobre sus actitudes. El mismo que tiene sustento en la Teoría del Aprendizaje Social cuando afirma en la capacidad autorreflexión, donde afirma que nosotros debemos analizar primero una situación conflictiva, antes de actuar negativamente.

CUADRO N° 03
DEJAMOS LA CÓLERA Y RECOGEMOS LA ALEGRÍA
Dimensión N° 03: CAPACIDAD VICARIA

N°	ALTERNATIVAS FRECUENCIA ÍTEMS	PRE TEST								POS TEST							
		SI				NO				SI				NO			
		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.	
		F	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%
1	¿Te gusta imitar a personajes violentos?	22	66,7	5	16,6	11	33,3	25	83,3	3	9,1	5	16,6	30	90,9	25	83,3
2	¿Te gusta ver peleas en la televisión?	25	75,8	2	6,7	08	24,2	28	84,8	2	6,1	2	6,7	31	93,9	28	84,8
3	¿Has visto maltratos o peleas en la calle?	21	63,6	10	33,3	12	36,4	20	66,7	3	9,1	10	33,3	30	90,9	20	66,7
4	¿Tus padres se pelean en casa?	20	60,6	12	40	13	39,4	18	60	2	6,1	12	40	31	93,9	18	60
5	¿Imitas malos comportamientos de tus compañeros?	23	69,7	14	46,7	10	30,3	16	53,3	3	9,1	14	46,7	30	90,9	16	53,3
TOTAL		111	336.4	53	143.3	54	163.6	107	348.1	13	35.5	53	143.3	152	460.5	107	348.1

Fuente: Gonzales López, Blanca. Alumnos de 2° “D” y “B”. Pre Test: 14/03/2016. Post Test: 15/08/16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Haciendo el análisis del cuadro N° 03, en el Pre Test se observa que el 24,2%, respondieron a la alternativa *NO*, sin embargo el **75,8%** afirmó que *SI* imita a personajes violentos, ya que observan peleas en la televisión, en la misma casa con sus padres y observando peleas en la calle.

Contrastando con los resultados del Post test visualizamos que el porcentaje se eleva al **93,9%** en la alternativa *Si*, demostrando que con la aplicación de las estrategias psicopedagógicas como “Dejamos la cólera y recogemos la alegría”, los estudiantes lograron imitar acciones positivas. El mismo que tiene sustento en la Teoría del Aprendizaje Social cuando Bandura afirma en la capacidad vicaria, ya que mediante la observación de modelos positivos podemos cambiar nuestras actitudes negativas a positivas.

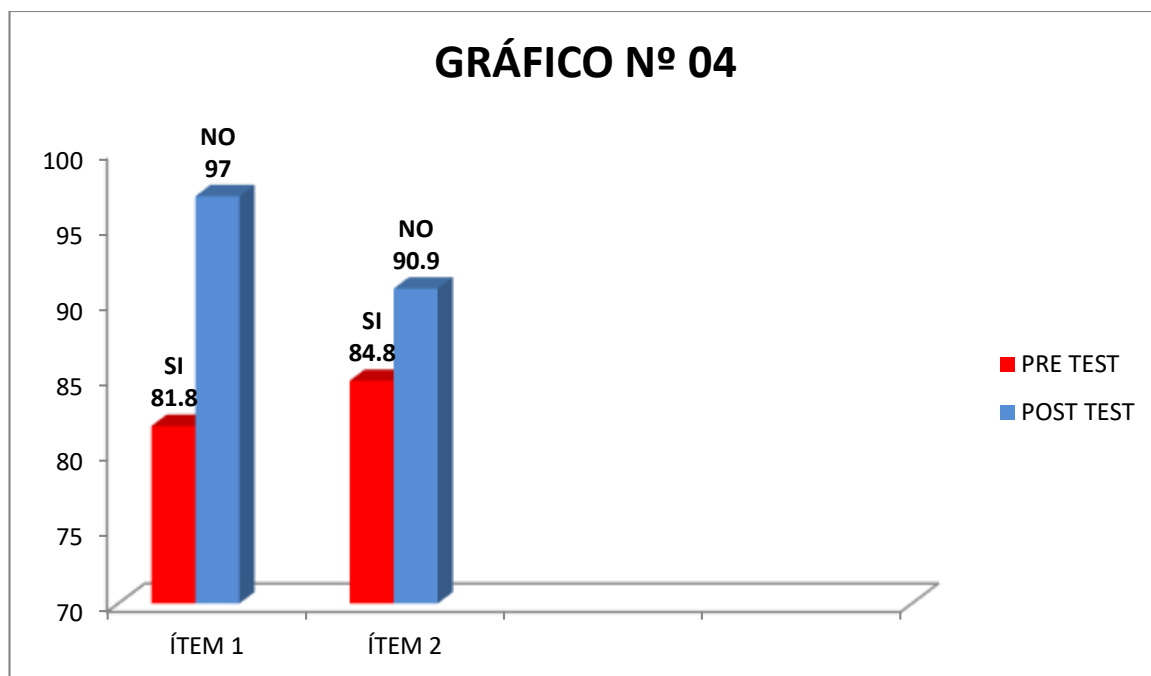
CUADRO N° 04

HABLANDO NOS ENTENDEMOS

Dimensión: CAPACIDAD AUTOREGULADORA

N°	<div>ALTERNATIVAS</div> <div>ÍTEMS</div> <div>FRECUENCIA</div>	PRE TEST								POS TEST							
		SI				NO				SI				NO			
		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.	
		F	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Cuándo alguien te golpea, también lo golpeas?	27	81,8	20	66,7	06	18,2	10	33,3	01	3	27	66,7	32	97	10	33,3
2	¿Te es difícil controlarte cuando te enojas?	28	84,8	5	16,7	05	15,2	25	83,3	03	9,1	8	16,7	30	90,9	25	83,3
TOTAL		31	94	25	83,4	35	106	35	116,6	32	97	35	83,4	34	103	35	116,6

Fuente: Gonzales López, Blanca. Alumnos de 2° “D” y “B”. Pre Test: 14/03/2016. Post Test: 15/08/16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Haciendo el análisis del cuadro N° 04, en el Pre Test se observa que el 15,2%, respondieron a la alternativa *SI*, sin embargo el **84,8%** afirmó que *No* controla sus emociones, lo cual se demuestra en los insultos que se dan a diario en el aula frente a una situación, esto se interpreta en que no saben controlar sus emociones.

Contrastando con los resultados del Post test visualizamos que el porcentaje se eleva al **90,9%** en la alternativa *Si*, demostrando que con la aplicación de las estrategias psicopedagógicas como “Controlamos emociones”, los alumnos lograron controlar sus emociones ante situaciones de conflictos. El mismo que tiene sustento en la Teoría del Aprendizaje Social cuando afirma en la capacidad autorreguladora, donde afirma que nosotros podemos controlar nuestras emociones.

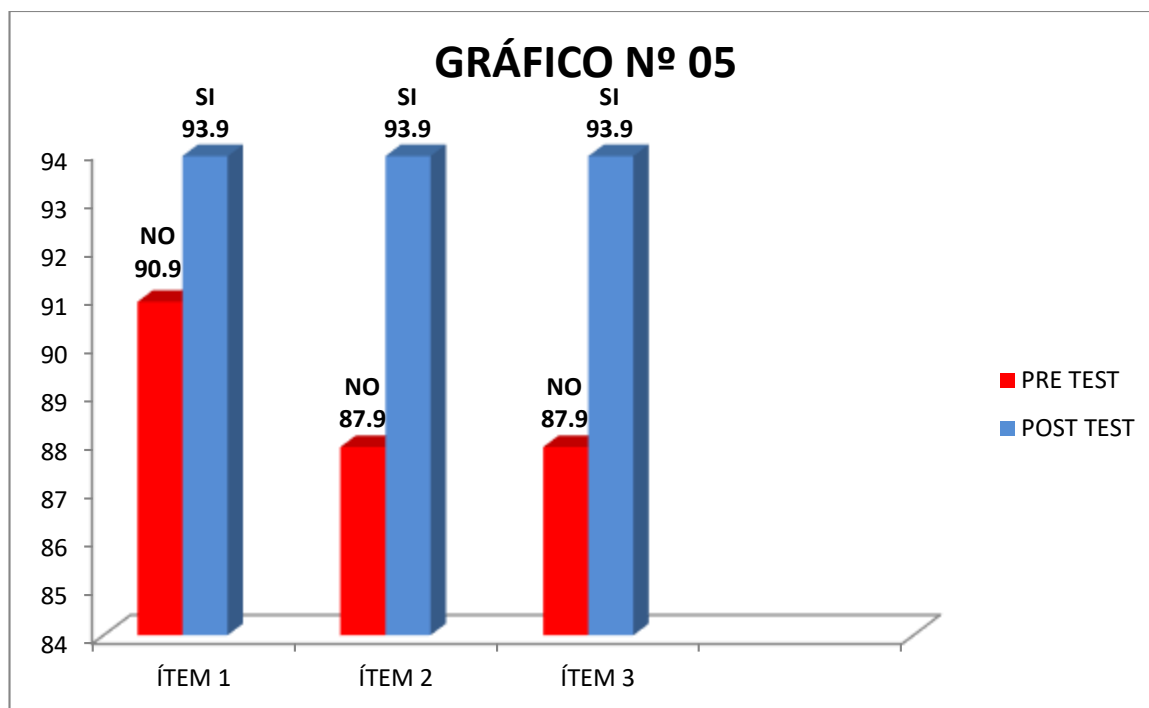
CUADRO N° 05

PALOMA MENSAJERA

Dimensión N°: REFORZAMIENTO POSITIVO

N°	<div>ALTERNATIVAS</div> <div>ÍTEMS</div> <div>FRECUENCIA</div>	PRE TEST								POS TEST							
		SI				NO				SI				NO			
		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.		G.E.		G.C.	
		F	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Te gusta recibir premios cuando realizas una acción buena?	03	9,1	28	93,3	30	90,9	02	6,7	31	93,9	27	90	02	6,1	03	10
2	¿Te gusta recibir aplausos cuando realizas una acción buena?	04	12,1	27	90	29	87,9	03	10	31	93,9	26	86,7	02	6,1	04	13,3
3	¿Te corrigen tu mal comportamiento, pidiendo disculpas a tu compañero?	04	12,1	28	93,3	29	87,9	02	6,7	31	93,9	28	93,3	02	6,1	02	6,7
TOTAL		11	33.3	83	276.6	88	266.7	07	23.4	93	281.7	81	270	06	18.3	09	30

Fuente: Gonzales López, Blanca. Alumnos de 2° "D" y "B". Pre Test: 14/03/2016. Post Test: 15/08/16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Haciendo el análisis del cuadro N° 05, en el Pre Test se observa que el 15,2%, respondieron a la alternativa *SI*, sin embargo el **87,9%** afirmó que *No* piden disculpas a su compañero cuando lo han agredido.

Contrastando con los resultados del Post test visualizamos que el porcentaje se eleva al **90,9%** en la alternativa *Si*, demostrando que con la aplicación de las estrategias psicopedagógicas como “Paloma mensajera”, los alumnos lograron pedir disculpas utilizando la paloma como un mediador entre el agresor y el agredido. El mismo que tiene sustento en la Teoría del Aprendizaje Social cuando afirma en la capacidad autorreguladora, donde afirma que nosotros podemos controlar nuestras emociones.

3.2. MODELO TEÓRICO DE LA PROPUESTA: “ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICA PARA DISMINUIR LA CONDUCTA AGRESIVA”



3.3. PROPUESTA “ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS PARA DISMINUIR LA CONDUCTA AGRESIVA”

3.3.1. PRESENTACIÓN:

Construir una sociedad más dialogante, más respetuosa y más pacífica, una sociedad en la que prevalezca la convivencia positiva entre las distintas personas y grupos que la componen, es una tarea que nos compete a todos y todas.

También las instituciones, especialmente, las más cercanas a la ciudadanía, como lo son las escuelas, somos nosotros responsables de impulsar este cambio en nuestra sociedad.

Naciones Unidas, en su Resolución 53/24, recalca que la educación es crucial como medio para promover una cultura de paz y, entre otras, se destacan las siguientes medidas para lograrlo: “Velar por que los niños y niñas, desde la primera infancia, reciban instrucción sobre valores, actitudes, comportamientos y estilos de vida que les permitan resolver conflictos por medios pacíficos y en un espíritu de respeto por la dignidad humana y de tolerancia y no discriminación”. La educación, tanto formal como informal, en la familia y en la escuela, es un elemento clave en la construcción de una cultura de paz como vehículo de transmisión de valores y de aprendizaje de comportamientos desde la infancia más temprana.

En este camino, el Ministerio de educación, desde hace años, está jugando un papel proactivo y determinante mediante el desarrollo de sus Planes de Convivencia. En ellos, se concretan las medidas y estrategias que se implementan en las instituciones Educativas para abordar la mejora de la convivencia y la educación para la paz. A través del área de tutoría y del sistema especializado en reporte de casos sobre violencia escolar (SISEVE).

La presente propuesta abierta para la escuela, puesto que está aún no es capaz de crear las condiciones escolares óptimas para una buena convivencia de paz entre sus estudiantes, se aplicara estrategias psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva.

3.3.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA Y PRINCIPIOS QUE ORIENTAN LA PROPUESTA

El ser humano está expuesto a aprendizajes que pueden afectarlo positiva o negativamente durante toda la vida. En el caso de las conductas agresivas, se consideran lesivas para la integridad humana y para la sociedad en general, por lo cual se hace necesaria la atención temprana de dicho flagelo para detener oportunamente los daños que desde él se desencadenan.

Es la escuela el primer centro educativo donde se alberga el individuo desde la niñez, convirtiéndose en el principal espacio de intervención para reducir los comportamientos agresivos con que los niños llegan a las instituciones educativas.

Uno de los desafíos más importantes para los educadores del siglo XXI es la prevención de la violencia en las aulas y la resolución de conflictos cotidianos, pero, sobre todo, el mayor reto es enfocar la educación integral del alumnado desde la perspectiva de la educación para la convivencia y la paz.

Este planteamiento hace hincapié en la capacidad de sistema educativo, formal y no formal, para contribuir a la transformación de nuestra sociedad hacia un modelo sustentado por los principios de la Cultura de Paz.

La familia y el entorno en el que el niño crece y madura aportan unos modelos a seguir y, al mismo tiempo, sirve de poso para la ejecución de las conductas futuras.

El contexto familiar llega a constituirse como una especie de precursor del desarrollo de las conductas del niño, entre las que se encuentran la agresión y la ansiedad.

Teniendo en cuenta los datos obtenidos en el test aplicado a los estudiantes; así como los fundamentos científicos planteados en el marco teórico, a través del presente trabajo de investigación se plantea una propuesta de estrategias psicopedagógicas para la disminución de la conducta agresiva, las mismas que tienen fundamento científicos en:

- **Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura**, quien defiende la idea de que las conductas que hayan obtenido recompensas positivas tendrán más posibilidades de ser repetidas, en cambio disminuirán las conductas que hayan obtenido consecuencias negativas, este proceso en el hombre es más bien rudimentario ya que es compatible a los procesos que utilizan los animales. El aprendizaje por observación explica que observando la actuación de otros individuos y las consecuencias de sus acciones, los seres humanos aprendemos de estos modelos de conductas, utilizando las capacidades de observación, auto reflexión y autoregulación.
- **Teoría del Aprendizaje Operante de Frederic Skinner**, considera que la conducta se adquiere o extingue gracias a las consecuencias que siguen a la misma; es decir, gracias a los refuerzos (que incrementan la conducta) y a los castigos (que la debilitan). En nuestra investigación hemos considerado el refuerzo positivo o recompensa ya que los estimulamos con halagos o expresiones de afecto en la cual sea continuo un moldeamiento de una conducta positiva.
- **Teoría del Juego de Jhon Von Neumann y Óskar Morgenster**, consideran que el juego en la infancia es como un medio de formar la personalidad y de aprender

de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos, de niños y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

Pienso que al aplicar el JUEGO COOPERATIVO como estrategia psicopedagógica para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes y teniendo en cuenta nuestras bases teóricas creemos que la propuesta que hemos seleccionado es adecuada para ayudar a nuestro trabajo de investigación.

El juego es una actividad eminentemente lúdica y, también, sin duda, tiene un carácter y un gran potencial educativo. No es nuevo que jugando aprendemos.

Los juegos cooperativos son un tipo de juegos que se caracterizan, fundamentalmente, por requerir la colaboración de todo el grupo de jugadores/as para obtener un resultado. Los participantes deben asumir los mismos objetivos y las mismas normas, deben participar activamente y coordinarse para poder jugar.

Frente a otro tipo de juegos, en este modelo se elimina el elemento competitivo, no hay perdedores/ as o ganadores/as; el grupo, o bien consigue el objetivo planteado por el juego o no lo hace, de manera que todos/as pierden o todos/as ganan.

En el juego cooperativo las metas son compatibles para todos/as los/as jugadores/as. Los/as rivales de otros juegos se convierten, aquí, en aliados/as. Los juegos son inclusivos, ya que nadie queda eliminado y, sobre todo, están orientados al proceso y no al resultado, lo importante es participar cooperando con lo/as otros/as.

3.3.3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA “ESTRATEGIA PSICOPEDAGOGICA PARA DISMINUIR LA CONDUCTA AGRESIVA”

3.3.3.1. OBJETIVO GENERAL

Disminuir la conducta agresiva que presentan los estudiantes de 2° grado a través de la aplicación de Estrategias Psicopedagógicas basadas en las Teorías: del Aprendizaje Social de Albert Bandura, del Condicionamiento Operante de Frederic Skinner y del juego de John Von Neumann y Oskar Morgenstern.

3.3.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los niveles de conducta agresiva de los estudiantes mediante un pre-test.
- Aplicar Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. N° 10222 “Elvira García y García” que presentan conductas agresivas.
- Disminuir los niveles de conducta agresiva de los estudiantes con la aplicación de las Estrategias Psicopedagógicas.
- Evaluar la eficacia de las estrategias psicopedagógicas, a través de la aplicación de un post- test.

3.3.4. NECESIDAD DE APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y TALLERES DE TUTORÍA PARA DISMINUIR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10222 DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ.

La presente propuesta de “Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva”, se aplicó con los estudiantes del segundo grado de Educación

Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”, del distrito de San José, provincia y departamento de Lambayeque.

La propuesta se desarrolló los días martes y viernes por un período de 7 meses, inició 04 de abril de 2016 y finalizó el 15 de agosto de 2016.

Esta propuesta, permitió a los estudiantes no solamente disminuir la conducta agresiva, sino también lograr mejorar sus valores y así podrán mejorar su convivencia con sus compañeros y las demás personas, intentando así contribuir con la sociedad.

3.3.5. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO Y DE LA PROPUESTA MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

El instrumento se puso en consideración del juicio de tres expertos, a los que se tomó en cuenta, por su saber vivencial, experiencia académica y capacidad científica.

Se les solicitó, validar el instrumento, el mismo que es producto de la Operacionalización de las variables, y ésta depende sistemáticamente del marco teórico y de su relación directa con la hipótesis, que está sustentada en teorías científicas pertinentes, y de los objetivos, que orientan, respaldan, responden y permiten la elaboración de la propuesta, para dar solución al problema.

A cada experto se le entregó:

1. La Matriz de Investigación.
2. La Operacionalización de variables.
3. El Instrumento de Investigación
4. La Ficha de validación de experto

Los expertos considerados son:

1. Experto A: Mg. JUAN FERNANDO PISCOYA TEJADA

Su formación académica se sustenta en lo siguiente:

- Licenciado en Educación primaria
- Maestro en Docencia universitaria

Ha ocupado cargo en la Facultad de Educación de la Universidad César Vallejo como: docente en Investigación científica.

Validó el instrumento con la CATEGORÍA de: Muy Adecuado

2. Experto B: Mg. SUSANA AREVALO CARRANZA

Su formación académica se sustenta en lo siguiente:

- Licenciado en Educación primaria
- Maestra en Neurociencia Educativa

Validó el instrumento con la CATEGORÍA de: Bastante adecuado

3. Experto C: Mg. MANUEL QUESQUÉN TIPARRA

Su formación académica se sustenta en lo siguiente:

- Licenciado en Educación Primaria
- Maestro en Docencia en Gestión Educativa

Validó el instrumento con la CATEGORÍA de: Muy Adecuado

Como se puede apreciar el resultado de la validación del instrumento mediante el juicio de los tres expertos, fue favorable. (Ver anexos)

3.3.6. ORGANIZACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS PARA DISMINUIR LA CONDUCTA AGRESIVA.

3.3.6.1. TALLERES DE JUEGOS COOPERATIVOS

N°	ACTIVIDAD	ACCIONES	CRONOGRAMA	RECURSOS
01	“Calmarse”	Los niños logren serenarse, ante conflicto.	19-04-2016	Humanos
02	“Paloma mensajera”	Los niños pidan disculpas ante una situación conflictiva	22-04-2016	Hojas bond lápiz
03	“Caritas felices”	Los niños reciban un refuerzo positivo por cada buena acción.	26-04-2016	Sticker de caritas felices
04	“Escribimos deseos para disminuir agresiones”	El escuchar de manera reflexiva tiende a desacelerar las interacciones.	29-04-2016	Humanos
05	“El abrazo de la amistad”	Tratar de encontrar cosas positivas ante una actitud negativa.	03-05-2016	Humanos

06	“Cuestionario de peleas”	Proporciona una idea clara de cómo proceder hacia una solución del conflicto.	13-05-2016	Humanos Ficha impresa
07	“Resolviendo conflictos”	Mostrar la importancia de enfocar los conflictos constructivamente de manera creativa.	20 -05-2016	Humanos

3.3.6.2. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE TUTORIA

Nº	ACTIVIDADES	ACCIONES	CRONOGRAMA	RECURSOS
01	Reconocemos y expresamos nuestras emociones positivas	las niñas y los niños aprenderán a identificar sus emociones para así saber cómo reaccionar ante diferentes circunstancias cotidianas.	27-05-2016	Lápiz, hojas y borrador. Cartulinas con rostros que expresen alegría, tristeza, enojo y miedo. Papelotes y plumones.
02	Aprendemos a autorregular nuestras emociones	Descubrirán que esto es importante a fin de mejorar sus relaciones con los demás.	14-06-2016	Lápiz, hojas y borrador. Limpiatipo o cinta adhesiva. Caso de Luis y Miguel.(Texto)
03	Las estatuas de las emociones	Que las y los estudiantes reconozcan cuando sienten emociones como la tristeza, la cólera, el miedo, la ansiedad y la alegría y cómo expresarlas.	21-06-2016	Pizarra Plumones Papelotes

04	Disminuyo mi agresión como Tuga, la tortuga, y Ada la gata calmada.	Que las y los estudiantes aprendan a calmarse cuando sientan emociones intensas.	27-06-2016	Historia: "Tuga, la tortuga". Historia: "Ada, la gata calmada".
05	Aprendemos a ser amigos y amigas	Que las y los estudiantes identifiquen los comportamientos que fortalecen o dañan las relaciones afectivas con sus pares.	12- 07- 2016	Ficha de trabajo 1: "Aprendemos a ser amigos y amigas". Ficha de trabajo 2: "Mis amigas y amigos". Recurso: Adivina y completa. Pizarra. Tiza Plumones.
06	Dejamos la cólera y recogemos la alegría	Que las y los estudiantes identifiquen situaciones que les producen cólera y cómo reaccionar ante ellas	19-07-2016	Títere. Hojas bond. Colores o plumones.
07	Dino y coro nos dicen: "No hagas eso, que a nadie le gusta que lo traten mal"	Que las y los estudiantes, cuando vean que alguien maltrata a otra persona, le pidan que pare y le recuerden que a nadie le gusta que lo traten así.	21-07-2016	Títeres o muñecos. Lápices. Papelógrafo con preguntas.
08	Tivo, no quiere ser destructivo	Que las y los estudiantes piensen en formas de resolver sus problemas, que sean diferentes a la agresión.	12-08-2016	Una fotocopia de "Los huesos que se comía Tivo" del material para el estudiante. Limpiatipo. Pizarra. Plumones

3.3.7. DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD

3.3.7.1. TALLERES DE JUEGOS COOPERATIVOS

Taller N° 01: “CALMARSE”

DESCRIPCIÓN

Cuando un conflicto se vuelve tan volátil que estalla la violencia, los participantes probablemente no son capaces de manejar las cosas de manera no violenta hasta que parte de la emoción expuesta en el conflicto se haya disipado. Hay varias maneras de calmar a los rivales:

Serenarse disminuye automáticamente el conflicto, pero no lo resuelve. El término técnico para esto es posponer. Sin embargo, a veces dos peleadores se calman y se dan cuenta que podrían simplemente haberse evitado todo el asunto. En este caso, usted debe verificar que no queden resentimientos y luego permitirles irse.

En esta estrategia se busca que los estudiantes logren controlar sus emociones, para no dañar a otras personas, tal como lo afirma **Bandura** en su teoría **Aprendizaje Social** en la **capacidad autorreguladora** donde indica que el hombre puede controlar sus emociones manipulando el ambiente.

CONTENIDO

Controlar sus emociones.

OBJETIVO

Lograr controlar sus emociones

MEDIOS Y MATERIALES

Humanos

METODOLOGÍA

1. Establezca esquinas para calmarse. Estas son áreas a las que se envía a los peleadores, no para castigarlos sino para que se tranquilicen. Obviamente, hay que separar las esquinas de cada luchador. Cuando ellos se sientan más calmados, pueden retirarse de las esquinas.
2. Haga que los niños ensayen el respirar profundamente. Hágales tomar respiraciones lentas y profundas mientras usted cuenta hasta diez, y luego de diez a uno.
3. Haga que los participantes se sienten en silencio durante unos minutos.

TIEMPO: 50 minutos.

Taller N° 02: “PALOMA MENSAJERA”

DESCRIPCIÓN

Esta estrategia consiste en que cada estudiante elabore una paloma de origami, ya que como se sabe la paloma simboliza la paz, es por ello que cada vez que un compañero tenga una situación conflictiva pida disculpas por medio de la paloma.

Después de terminar con la estrategia la docente hace preguntas a los estudiantes.

Con esta estrategia se busca que los estudiantes pidan disculpas cuando han agredido a algún compañero.

Esta estrategia está basada en la **teoría del juego** de John Von Neumann y Óskar Morgenstern donde afirman que los juegos promueven actitudes de sensibilización cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales

CONTENIDO

Respeto a sus compañeros.

OBJETIVO

Fomentar en los estudiantes el respeto entre compañeros.

MEDIOS Y MATERIALES

- ✓ Hojas de papel bond
- ✓ Plumones, colores.

METODOLOGIA

- ✓ La docente les entrega a cada niño un retazo de hoja bond.
- ✓ Cuando todos tienen su hoja, la docente les da las indicaciones para hacer una paloma.
- ✓ Después que terminaron la paloma, colorean y escriben un mensaje para su compañero.
- ✓ Luego que terminaron de escribir se intercambian las palomas con sus parejas y leen los mensajes escritos.
- ✓ Cuando termina la estrategia la docente pregunta que sintieron cuando su compañero les escribió.

TIEMPO: 50 min

Taller N° 03: “CARITAS FELICES”

DESCRIPCIÓN

En esta estrategia, no está contra las reglas permitir que las manos toquen el pupitre sin resistencia, pero no se debe decir a los niños.

Con esta estrategia se busca que los estudiantes reciban un premio por cada competencia que realicen entre compañeros, pero se trata de una competencia sana no para que se agredan entre ellos y que entiendan que se puede competir jugando, esta estrategia está basada en la **Teoría del Aprendizaje Operante** de **Frederic Skinner**, donde afirma que el refuerzo positivo es bueno para cualquier cosa cuya presencia, al seguir a una respuesta, aumenta la probabilidad de que ésta se repita.

CONTENIDO

Refuerzo positivo

OBJETIVO

Demostrar que a menudo competimos, incluso cuando va en contra de nuestros intereses.

MEDIOS Y MATERIALES

Stickers de caritas felices

METODOLOGIA

- ✓ Haga que los estudiantes escojan compañeros y se pongan en posición de “lucha de pulso” (con los brazos); sin embargo, no use el término de lucha de pulso, porque denota competencia. Si los niños usan el término, diga que la posición es la misma, pero las reglas son diferentes.

- ✓ Una vez todos estén en posición, explique las reglas:

No pueden hablar.

Recibirán una carita feliz cada vez que la parte de atrás de la mano de su compañero toque el pupitre.

Deben llevar la cuenta de sus propias caritas felices.

Diga "¡Empiecen!" y deles treinta segundos de juego.

- ✓ Los estudiantes invariablemente compiten en esto. Detenga el juego después de treinta segundos y realice la discusión planteada abajo.
- ✓ Luego repita cooperativamente por quince segundos.

DISCUSIÓN:

¿Por qué compitieron automáticamente?

¿Cuál era el objetivo del juego?

¿Acaso el hecho de que la otra persona gane besos de chocolate significa que tu los perdiste?

¿Qué ganaron al trabajar cooperativamente?

¿Hay otras situaciones en las que competimos sin pensar?

TIEMPO: 50 min.

Taller N° 04: “ESCRIBIMOS DESEOS PARA DISMINUIR AGRESIONES”

DESCRIPCIÓN

Consiste en que cada estudiante escribe tres deseos para sus compañeros y que recuerden que no solamente debemos pelear sino también podemos desear el bien a nuestros semejantes.

Cada estudiante debe ir mencionando cada deseo para su compañero.

Esta estrategia está sustentada en la **teoría del juego** de John **Von Neumann** y **Óskar Morgenstern** donde afirman que los juegos promueven actitudes de sensibilización cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

CONTENIDO

Desear el bien a los demás.

OBJETIVO

- ✓ Conocer nuestros deseos.
- ✓ Conocer los deseos de los demás.
- ✓ Conocer las razones de nuestro pensamiento y nuestro sentimiento.

MEDIOS Y MATERIALES

Hojas bond y lápiz

METODOLOGIA

- ✓ La docente agrupa de a dos a los estudiantes.
- ✓ Cada estudiante escriben 3 deseos para su compañero.
- ✓ Luego cada estudiante va leyendo sus deseos para su compañero.

TIEMPO: 50 min.

Taller N° 05: “EL ABRAZO DE LA AMISTAD”

DESCRIPCIÓN

Se forman una fila cogidos de las manos. Uno de los extremos comienza a enroscarse sobre el otro de manera que se forme un espiral cada vez más cerrado hasta que converjan todos en un gran abrazo. Puede ser especialmente idóneo para dedicárselo a una persona que se pone en el centro (es decir el extremo interior de la fila al principio)

Esta estrategia está sustentada en la **teoría del juego** de John **Von Neumann** y **Óskar Morgenstern** donde afirman que los juegos promueven actitudes de sensibilización cooperación, comunicación y solidaridad.

CONTENIDO

Acciones positivos.

OBJETIVO

Desarrollar sentimientos positivos hacia las otras personas.

MEDIOS Y MATERIALES

Ninguno

METODOLOGIA

- ✓ Los estudiantes se forman en una fila cogidos de las manos.
- ✓ Luego uno de los extremos comienza a enroscarse sobre el otro de manera que se forme un espiral cada vez más cerrado hasta que converjan todos en un gran abrazo.

- ✓ Después puede ser especialmente idóneo para dedicárselo a una persona que se pone en el centro o que haya sido agredida (es decir el extremo interior de la fila al principio)

TIEMPO: 30 min

Taller N° 06: “CUESTIONARIO DE PELEAS”

DESCRIPCIÓN

Puede controlar su propia conducta manipulando el ambiente y utilizando estrategias cognitivas proponiéndose metas, objetivos e incentivos a sus propias acciones.

CONTENIDO

El cuestionario de pelea proporciona una idea clara, el cuestionario de pelea es una manera de lograr que los niños observen cuidadosamente un conflicto en el que están involucrados. Yo hago que los llenen como una de las consecuencias (efectos o “sanciones”) ante infracciones a la regla de “no pelear en el salón”.

Esta estrategia está sustentada en la **teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura** donde afirma que el hombre de cómo proceder hacia una solución del conflicto. Igualmente, los niños necesitan trabajar sobre habilidades de cooperación específicas.

OBJETIVO

Llenar el cuestionario de pelea también les da una oportunidad a los participantes para calmarse antes de confrontarse el uno al otro.

MEDIOS Y MATERIALES

Fichas impresas

METODOLOGIA

1. Cuando los niños se hayan tranquilizado de su pelea, se le señalará lo absurdo de pelear. No se le pedirá una explicación. A cambio, le daremos un “cuestionario de pelea” para que lo llenen.
2. Cuando los hayan completado, se les leerá con los participantes. No discuta cómo o por qué se desarrolló el conflicto, sino lo que los estudiantes han dicho que harán en una situación semejante en el futuro. Pregunte, “¿Esta acción resolverá el problema mejor que pelear?”
3. Se les pedirá a los peleadores que intercambien de cuestionarios cuando terminen y que escriban sus reacciones ante las anotaciones del otro.

TIEMPO: 40 minutos

Taller N° 07: “RESOLVIENDO CONFLICTOS”

DESCRIPCIÓN

Se forman parejas de aproximadamente igual fuerza física. Una de las personas de la pareja es el “burro” otra el “arriero”. A los burros se les junta en un extremo y se les da la consigna (sin que la oigan los arrieros) de que ellos no avanzarán más que si les dicen cosas amables (palabras cariñosas, caricias...) y que si intentan empujarlos o les amenazan ellos se revolverán y se negarán a avanzar. A los arrieros se les junta en el otro extremo y se les dice que se trata de una carrera de burros y que deben coger su burro y conseguir traerle a este extremo lo antes posible y por cualquier medio (para ganar la carrera).

Finalmente se analiza que estrategias fueron las más adecuadas y sobre todo: ¿Por qué muchas personas normalmente pensaron en empujar al burro cuando se les dijo que “por cualquier medio”.

Esta estrategia está sustentada en la **teoría del juego** de John **Von Neumann y Óskar Morgenstern** donde afirman que los juegos promueven actitudes de sensibilización cooperación, comunicación y solidaridad.

CONTENIDO

Resolvemos conflictos.

OBJETIVO

Mostrar la importancia de enfocar los conflictos constructivamente empatizando y pensando en el bienestar de las demás personas.

MEDIOS Y MATERIALES

Humanos

METODOLOGIA

La maestra busca la participación de todos, sin que nadie quede excluido, debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el “unos contra otros”.

TIEMPO: 15 minutos

3.3.6.2. ACTIVIDADES DE TUTORIA

ACTIVIDAD N° 01 “RECONOCEMOS Y EXPRESAMOS NUESTRAS EMOCIONES POSITIVAS”

DESCRIPCIÓN

La docente propicia un diálogo sobre la importancia de trabajar en equipo y la necesidad de mejorar algunas actitudes para compartir en armonía. Menciona que en todo momento las personas enfrentamos diferentes situaciones y, por ello, es necesario que fortalezcamos nuestra personalidad y aprendamos a controlar nuestras emociones.

Luego comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a reconocer y expresar las emociones (alegría, enojo, tristeza, etc.) que sienten en diversas situaciones.

Establece junto con los estudiantes las normas de convivencia que pondrán en práctica en esta sesión. Procura que sean las relacionadas con el respeto hacia los demás y con la atención que se debe mostrar cuando las compañeras y los compañeros participan.

Esta estrategia está sustentada en la **Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura** donde afirma en la **Capacidad de autorreflexión**, que el hombre bueno en este caso el niño puede analizar sus propias experiencias, contrastándolas con los resultados obtenidos, analizar sus ideas, y desarrollar la percepción que tienen ellos mismos sobre su eficacia.

OBJETIVO

Reconocer y expresar las emociones (alegría, enojo, tristeza, etc.) que sienten en diversas situaciones.

MEDIOS Y MATERIALES

- Lápiz, hojas y borrador.
- Cartulinas con rostros que expresen alegría, tristeza, enojo y miedo.
- Papelotes y plumones.
- Limpiatipo o cinta adhesiva.

METODOLOGÍA

La docente indica que realizarán una dinámica denominada “Me ha llegado un mensaje”. Esta consiste en decir dicha frase con diferentes expresiones, de acuerdo con el estado de ánimo. Pide que la digan contentos, por ejemplo: “¡Me ha llegado un mensaje!”; luego tristes, enojados y con miedo, siempre con la expresión facial y corporal correspondiente. Puedes repetir las emociones a modo de juego con los estudiantes.

TIEMPO: 50 min.

ACTIVIDAD N° 02 “APRENDEMOS A AUTOREGULAR NUESTRAS EMOCIONES”

DESCRIPCIÓN

En esta sesión, las niñas y los niños conocerán y practicarán la manera de regular sus emociones mediante algunas estrategias, y descubrirán que esto es importante a fin de mejorar sus relaciones con los demás.

Capacidad autorreguladora, que el hombre puede controlar su propia conducta o emociones manipulando el ambiente y utilizando estrategias cognitivas proponiéndose metas, objetivos e incentivos a sus propias acciones.

OBJETIVOS

Los niños y las niñas describan, a través de diferentes formas de representación, sus emociones básicas, explicando las causas y posibles consecuencias.

MEDIOS Y MATERIALES

- Lápiz, hojas y borrador.
- Limpiatipo o cinta adhesiva.
- Caso de Luis y Miguel.

METODOLOGÍA

DESARROLLO

En grupos de 5 integrantes

- Entrega a cada niña y niño el caso de Luis y Miguel (Anexo 1), y pide que lo lean.
- Luego de leer el caso, realiza las siguientes preguntas: ¿qué ha pasado?, ¿cuál fue la situación de conflicto?, ¿cómo se han sentido los niños?, ¿a ustedes les

ha pasado algo parecido alguna vez? Escucha atentamente sus respuestas (tres o cuatro intervenciones) y anótalas en la pizarra a manera de lluvia de ideas.

En grupos de cinco integrantes

- Invita a los estudiantes a sentarse formando un círculo por grupo, de tal manera que todos puedan verse y escucharse.
- Comenta que esta sesión está relacionada con los afectos, por lo que necesitas su colaboración manteniendo el respeto en todo momento hacia las opiniones y emociones de los demás.
- Dialoga con las niñas y los niños sobre el texto leído y comenta que en un momento como el vivido entre Luis y Miguel lo mejor es tranquilizarse, pensar bien las cosas y no dejarse llevar solamente por las emociones.
- Pide que en cada grupo comenten y describan qué pueden hacer Luis y Miguel en esta situación. Pregunta: ¿cuál sería la mejor forma de resolver el conflicto?



Las niñas y los niños siempre tienen ideas de cómo resolver las cosas, y es bueno que a partir de ellas construyan las soluciones para los problemas de convivencia en el aula. Así se irán involucrando no solo como parte del problema, sino también como parte de la solución.

En grupo clase

- Acércate a los grupos para ayudarlos con el tema de la causalidad (las razones del surgimiento del problema) y las consecuencias.
- Ayúdalos con el siguiente cuadro:

SITUACIÓN	CAUSAS	CONSECUENCIAS

- Cuando hayan terminado, pide que se sienten mirando a la pizarra para ponerse de acuerdo en lo conversado.
- Invita a salir al frente a un representante de cada grupo para que exprese su opinión. Escucha atentamente las ideas o situaciones que los estudiantes van señalando.
- Probablemente, haya ideas similares entre los grupos, pero expresarlas ayudará a que los estudiantes sepan que hay diferentes formas de solucionar el caso.
- Plantea algunas preguntas: ¿cómo nos sentimos cuando decimos las cosas sin pensar y empeoramos la situación en vez de arreglarla?; cuando respondemos o actuamos sin pensar, ¿podemos lastimar a alguien? Escucha las respuestas y coméntalas brevemente.
- Pega en la pizarra el papelote que elaboraste: ¿qué puedo hacer para controlarme cuando estoy molesto?

Cuando estoy molesto...
(Anota las ideas de los estudiantes)

.....

.....

.....

.....

.....

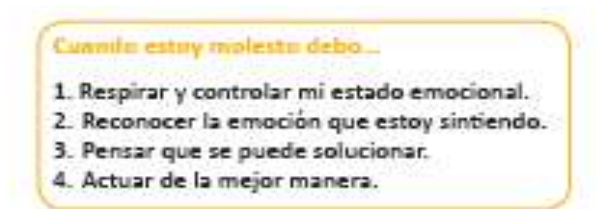
.....

.....

- Concluye esta parte de la sesión mencionando que nuestro cuerpo y nuestra voz transmiten las emociones que sentimos en determinados momentos o situaciones. Asimismo, señala que cuando sentimos una emoción muy fuerte, es necesario

tomarnos un tiempo para respirar y distanciarnos un poco de la situación, a fin de poder pensar y actuar mejor.

- Pega el papelote con las ideas claves con las que se puede responder la pregunta ¿qué puedo hacer para controlarme cuando estoy molesto? Luego, dialoga al respecto con los estudiantes.



En grupo clase

- Recuerda las normas de convivencia relacionadas con escucharse respetuosamente y conversa con los estudiantes sobre cómo las han cumplido durante la sesión.
- Indica que entre todos valorarán las distintas soluciones aportadas por los grupos y decidirán cuál es la mejor para el caso de Luis y Miguel.
- Pide que cada uno escriba debajo del caso mencionado lo que consensuaron y decidieron para solucionar la situación. Destaca la idea de que muchas veces las amigas y los amigos nos pueden ayudar a regular las emociones.
- Menciona que estar molesto es una reacción natural de un momento y que es necesario manejarla para no sentirnos mal. Respirar, dejar pasar un tiempo y tranquilizarnos antes de responder nos ayudará a evitar conflictos.
- Reflexiona con las niñas y los niños formulando estas interrogantes: ¿por qué es importante saber regular nuestras emociones?, ¿por qué será útil para

nosotros y para las personas que están cerca?; ¿creen que esta sesión contribuye a mejorar nuestra convivencia?, ¿por qué?

- Escucha sus respuestas y escribe junto con ellos una frase, en un papelote, que les recordará que es mejor regular las emociones, por ejemplo: “Regulando nuestras emociones hacemos más amigas y amigos”, “Regula tu emoción y sentirás paz en tu corazón”, “Respira tres veces antes de responder”, etc. Pídeles que la lean cuando se sientan en alguna situación difícil o de conflicto.
- Concluye mencionando que nuestro cuerpo y nuestra voz transmiten las emociones que sentimos en determinados momentos o situaciones. Asimismo, reflexiona con ellos que cuando sentimos una emoción muy fuerte es necesario tomarnos un tiempo para respirar y distanciarnos un poco de la situación, a fin de poder pensar y actuar mejor.

TIEMPO: 50 min.

ACTIVIDAD N° 03 “LAS ESTATUAS DE LAS EMOCIONES”

DESCRIPCIÓN

Que las y los estudiantes reconozcan cuando sienten emociones como la tristeza, la cólera, el miedo, la ansiedad y la alegría y cómo expresarlas.

OBJETIVO

Que los niños y niñas desarrollen una personalidad saludable, que les permita actuar con plenitud y eficacia en el entorno social.

MEDIOS Y MATERIALES

Pizarra

Plumones

Papelotes

METODOLOGIA

La docente tutor inicia la sesión con la siguiente idea: "*¿Saben qué es una emoción?* Es lo que sentimos cuando pasan cosas. Las emociones son, por ejemplo, la tristeza, la cólera, el miedo, la ansiedad, la alegría, etc. Hoy vamos a hablar de estas emociones y cómo nuestros cuerpos las expresan".

Las maestras indican a las y los estudiantes que vamos a pensar en lo que sentimos y lo que pasa con nuestros cuerpos cuando experimentamos diferentes emociones. Para esto vamos a jugar a ser "estatuas". Se ponen de pie y forman un círculo de manera que todas y todos se puedan ver. Les sugerimos estar en un espacio amplio, puede ser fuera del salón. Para ser estatuas tienen que recordar dos cosas muy importantes que:

1. Las estatuas no hablan.
2. Las estatuas no se mueven.

¿Qué no pueden hacer las estatuas?

Cada estudiante va a ser una estatua. No va a hablar ni a moverse. Les decimos el nombre de una emoción y cada uno se convierte en una estatua que tenga la expresión de su cara y de su cuerpo como si estuviera sintiendo esa emoción. Les damos un ejemplo.

Es posible que en algunas de las emociones tenga que dar alguna explicación. Por ejemplo, en ansiedad puede decir que esta aparece cuando sentimos intranquilidad o nervios por algo, como cuando vamos a enfrentar una situación nueva, cuando tenemos un examen importante, cuando ocurren cosas que no esperamos, etc.

- Vamos a ser estatuas con miedo.
- Vamos a ser estatuas enojadas o con cólera.
- Vamos a ser estatuas que se sienten ansiosas.
- Vamos a ser estatuas tristes.

- Ahora somos estatuas alegres.

Les preguntamos: ¿Cómo se sintieron en el juego de las estatuas? ¿Les gustó? Ahora vamos a hablar de qué decimos y qué hacemos cuando sentimos estas emociones.

Para esto, ponemos nuestro cuerpo como si fuera la estatua de cada emoción y les preguntamos:

- ¿Qué hacemos o decimos cuando tenemos miedo?
- ¿Qué hacemos o decimos cuando sentimos cólera?
- ¿Qué hacemos o decimos cuando sentimos ansiedad?
- ¿Qué hacemos o decimos cuando estamos tristes?
- ¿Qué hacemos o decimos cuando sentimos alegría?

Registramos algunas respuestas en la pizarra.

Reflexionamos con el grupo sobre lo siguiente. (Máximo tres intervenciones por pregunta):

- ¿Nuestro cuerpo expresa de la misma manera la tristeza, la cólera, el miedo, la ansiedad y la alegría?
- ¿La forma en que expreso estas emociones (en mi cuerpo, en lo que digo y lo que hago) es la misma forma en la cual lo hace mi compañero o compañera?
- ¿Cómo podemos saber qué estamos sintiendo?

Registramos algunas respuestas en un papelógrafo.

Finalizamos solicitando a las y los estudiantes imitar las diferentes emociones de las caras de las niñas y los niños que están dibujadas en su cuadernillo. Felicitamos su participación.

TIEMPO: 50 min.

ACTIVIDAD N° 04 “APRENDEMOS A SER AMIGOS Y AMIGAS”

DESCRIPCIÓN

Colocaremos en la pizarra alguna imágenes que representan la amistad, Si un amigo o amiga no nos hace sentir bien, debemos decírselo para que no lo vuelva a repetir, luego se les entregará una ficha impresa que en la parte inferior, escribirán la primera y última letra de la palabra “AMIGOS”, y colocarán cuatro líneas pequeñas entre estas, para incluir las letras que faltan de la palabra (anexo 1). Luego, pediremos a los estudiantes que adivinen la palabra oculta relacionada con las imágenes.

Cuando hayan descubierto las otras letras de la palabra “AMIGOS”, dialogaremos sobre la amistad a partir de algunas preguntas, como:

¿Tienen amigos y amigas?

¿Cómo se comportan tus amigos y amigas contigo; y tú, con ellas y ellos?

¿Qué acciones fortalecen la amistad?

¿Qué acciones debilitan la amistad?

Esta estrategia se sustenta en la **Teoría de Condicionamiento Operante de Skinner** cuando afirma en el refuerzo positivo, en el aspecto social que si las personas demuestran expresiones de afecto ellas recibirán halagos, lo cual en una relación de afecto debe eliminar todo tipo de discriminación, exclusión o violencia.

OBJETIVO

Que los niños y niñas identifiquen los comportamientos que fortalecen o dañan las relaciones afectivas con sus pares.

MEDIOS Y MATERIALES

Ficha de trabajo 1: “Aprendemos a ser amigos y amigas”.

Ficha de trabajo 2: “Mis amigas y amigos”.

Recurso: Adivina y completa.

Pizarra.

Tiza y plumones.

METODOLOGIA

A continuación, pedimos a los niños y niñas ubicar la ficha de trabajo (anexo 2) en su cuadernillo del estudiante, y guiaremos sus reflexiones sobre los comportamientos que fortalecen la amistad y los que no lo hacen. Analizaremos las situaciones de la ficha y preguntamos:

¿En esta situación..., la acción fortalece la amistad? (Se nombra la situación)

¿Cómo se sentirá...? (Se nombra a él o la protagonista de la situación) ¿por qué?

¿Cómo se sentirían ustedes en su lugar? ¿Qué harían?

Después de que completan la ficha de trabajo, preguntaremos:

¿Cómo se relacionan ustedes con sus amigos y amigas?

¿Las acciones de sus amigos y amigas fortalecen la amistad? ¿Las acciones de ustedes también lo hacen?

¿Qué acciones hacia tus amigos debes mejorar?

¿Cómo puedes hacerlo?

Según las respuestas de las niñas y los niños, pondremos en la pizarra un listado de las acciones que fortalecen la amistad, y señalaremos que las debemos practicar en las relaciones con nuestros amigos y amigas.

Posteriormente, solicitaremos que trabajen el ejercicio 1 de la ficha de trabajo 2 de su cuadernillo del estudiante (anexo 3): que consiste en dibujar la silueta de su mano y escribir en los dedos los nombres de sus amigos y amigas. Al finalizar la primera parte de la ficha, los invitaremos a compartir su trabajo con la o el estudiante más

cercano, y a que comenten sobre las acciones que fortalecen la amistad con sus amigos y amigas.

Desarrollo:

Cuando hayan descubierto las otras letras de la palabra “AMIGOS”, dialogaremos sobre la amistad a partir de algunas preguntas, como:

¿Tienen amigos y amigas?

¿Cómo se comportan tus amigos y amigas contigo; y tú, con ellas y ellos?

¿Qué acciones fortalecen la amistad?

¿Qué acciones debilitan la amistad?

Para terminar, les pediremos a los niños y las niñas que desarrollen el ejercicio 2 de la Ficha de trabajo 2 (anexo 3), y escriban en la silueta de la mano el compromiso de amistad con sus amigos y amigas. Colocaremos sus fichas en el panel o pared del aula para que todos y todas puedan verlas.

Luego, reflexionaremos en torno a las preguntas:

¿Cómo se han sentido haciendo estas actividades?

¿Qué han aprendido hoy sobre la amistad?

¿Cómo aprendieron eso?

¿Qué les gustó más de la sesión?

¿Cómo pueden poner en práctica lo aprendido con sus amigos y amigas?

TIEMPO: 50 min.

ACTIVIDAD N° 05: “DEJAMOS LA CÓLERA Y RECOGEMOS LA ALEGRÍA”

DESCRIPCIÓN

Usando nuestra creatividad, inventamos una historia que será contada a las niñas y niños a través de un títere (utilizar un títere con la carita que exprese cólera). En esta historia, el títere va contando qué cosas o situaciones son las que le causan cólera (es importante que nos ayudemos de situaciones de la vida cotidiana y experiencias de las niñas y niños).

Luego, el títere comenta a los y las estudiantes que quizá ellos también sienten cólera en algunas ocasiones. Abre el diálogo al respecto, se les pedirá a las y los estudiantes identifiquen situaciones que les producen cólera y cómo reaccionar ante ellas. En grupo clase pueden elaborar una lista o dibujar lo que pueden hacer para expresar su cólera sin lastimar a otros; esto servirá como una guía para todos los y las estudiantes del aula.

Esta estrategia se sustenta en la **Capacidad Vicaria de la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura**, donde en una de sus fuentes habla sobre aprender vicariamente de lo que otros hacen y las consecuencias de sus acciones, tener empatía ponernos en el lugar del otro.

OBJETIVO

Que las y los estudiantes identifiquen situaciones que les producen cólera y cómo reaccionar ante ellas.

MEDIOS Y MATERIALES

Títere.

Hojas bond.

Colores o plumones.

METODOLOGIA

A partir de los comentarios de los y las estudiantes, les explicamos que enojarnos o sentir cólera quiere decir que alguien nos ha ofendido y nos ha hecho sentir mal.

Les preguntamos ¿qué hacemos cuando sentimos cólera? Escuchamos sus respuestas y comentamos que a veces la cólera nos puede llevar a agredir o insultar a las personas, pero que no es necesario pelear para hacer valer nuestros derechos; existen otras formas por las cuales podemos expresar nuestra molestia.

Dialogamos con los y las estudiantes sobre las cosas que podemos hacer cuando nos sentimos así. Por ejemplo, contar hasta diez, hacer dibujos, hablar con un adulto, cantar.

Cierre:

Pediremos a las niñas y los niños que demuestren, a través de la expresión de sus rostros, cómo se sienten cuando están con cólera (primero las niñas, ahora los niños, finalmente todas y todos juntos) y ahora hagan lo que hacen para sentirse calmadas y calmados.

Felicite la colaboración de las y los estudiantes en esta actividad.

Después de la hora de tutoría:

En grupo clase pueden elaborar una lista o dibujar lo que pueden hacer para expresar su cólera sin lastimar a otros; esto servirá como una guía para todos los y las estudiantes del aula.

TIEMPO: 50 min.

ACTIVIDAD N° 06: “DISMINUYO MI AGRESIÓN COMO TUGA, LA TORTUGA, Y ADA LA GATA CALMADA”.

DESCRIPCIÓN

El desarrollo de una personalidad saludable, que les permita actuar con plenitud y eficacia en el entorno social, a través de las historias de Tuga la tortuga, y Ada la gata calmada los estudiantes aprenderán controlar y calmar sus emociones intensas.

OBJETIVO

Que las y los estudiantes aprendan a calmarse cuando sientan emociones intensas.

MEDIOS Y MATERIALES

Historia: "Tuga, la tortuga".

Historia: "Ada, la gata calmada".

METODOLOGIA

INICIO

Las maestras comenta al grupo: "Algunas veces, sentimos emociones tan grandes que hacemos o dejamos de hacer cosas sin quererlo realmente". Por ejemplo, cuando sentimos mucha cólera, podemos decir cosas que hacen sentir mal a nuestras amigas o nuestros amigos; o, cuando tenemos mucho miedo, dejamos de intentar participar en juegos que nos gustarían. Incluso, cuando estamos muy felices y muy emocionados, podemos hablar y movernos sin parar.

DESAROLLO

Damos a conocer la historia de Tuga, la tortuga, y Ada, la gata calmada. Les leemos las historias y pedimos que sigan la lectura en su cuadernillo. Leemos ambas historias del material para el estudiante.

Les preguntamos: ¿Cuál es la táctica que utiliza Tuga, la tortuga, cuando siente cólera? ¿Y la de Ada, la gata calmada?

Indicamos que vamos a practicar la técnica de Tuga, la tortuga: crucemos los brazos “abrazándonos”, levantémoslos un poco y metamos nuestras cabezas, como si estuviéramos dentro de un caparazón, como Tuga. En esta posición, respiremos profundamente y contemos hasta diez.

Les recordamos que cuando Ada quiere calmarse, busca un lugar tranquilo, respira y piensa en las cosas que le gustan mucho. ¿Qué cosas le gustan mucho? Por ejemplo, jugar con sus amigos, colorear, ver televisión, etc.

Les decimos: “Si ustedes quisieran hacer lo mismo que Ada, pueden buscar un lugar tranquilo, respirar y pensar en estas cosas para calmarse”.

CIERRE

Decimos a las y los estudiantes: “Hemos aplicado muy bien la táctica de Tuga y hemos pensado en ideas como las que usa Ada. Ustedes pueden hacer como Tuga o como Ada cuando estén muy emocionados, y, sobre todo, cuando tengan mucha cólera.

¿Cuándo creen que las podrían usar? Por ejemplo, cuando estén jugando con sus compañeras o compañeros y se estrellen sin querer, cuando quieran decir algo y no los escuchen o cuando les quiten sus cosas”.

Luego añadimos: “La próxima vez que sintamos cólera, recordemos a nuestras amigas Tuga y Ada, y calmémonos respirando como ellas”

TIEMPO: 50 min.

ACTIVIDAD N° 07: “DINO Y CORO NOS DICEN: NO HAGAS ESO, QUE A NADIE LE GUSTA QUE LO TRATEN MAL”

DESCRIPCIÓN

En esta actividad a través de un cuento utilizando títeres aprenderán los estudiantes que cuando observen situaciones conflictivas aprendan a decirles a las demás personas, de manera clara y firme pero amable, que paren de decir o hacer algo que no nos gusta, sobre todo cuando están haciendo daño a alguien".

OBJETIVO

Que las y los estudiantes, cuando vean que alguien maltrata a otra persona, le pidan que pare y le recuerden que a nadie le gusta que lo traten así.

MEDIOS Y MATERIALES

Títeres o muñecos.

Lápices.

Papelógrafo con preguntas.

METODOLOGIA

INICIO

Las maestras comentan con el grupo: "Hay situaciones en las que vemos que otras personas dicen o hacen cosas que molestan o hacen sentir mal a alguien. Por ejemplo, cuando un compañero empuja a otro, o cuando le quita sus cuadernos, o le dice palabras feas".

Añadimos: "Sin decir el nombre de ninguna compañera o compañero, ¿alguien nos quiere contar alguna situación en la que haya sentido mucha cólera al ver que una amiga, amigo, compañero, compañera o algún adulto trata mal a alguien?".

Escuchamos las respuestas de algunos voluntarios y escribálas en la pizarra.

DESARROLLO

Decimos a las y los estudiantes: "Hoy conoceremos a dos amigos muy especiales que nos van a enseñar cómo responder en situaciones en las que alguien haya hecho o dicho algo que no nos guste o nos haga sentir disgustados.

DiNo, el dinosaurio, y Coro, el loro, son dos amigos con los que aprenderemos a decirles a las demás personas, de manera clara y firme pero amable, que paren de decir o hacer algo que no nos gusta, sobre todo cuando están haciendo daño a alguien".

Pedimos que lean el cuento de DiNo y Coro, que pueden encontrar en su cuadernillo (ver ANEXOS).

Luego de leer el texto, proponemos las siguientes preguntas y escuche algunas respuestas:

¿Por qué creen que DiNo y Coro dicen: "... me di cuenta de que gritando, insultando y empujando la situación empeoraba"? ¿cuál es la táctica de DiNo? ¿cuál es la táctica de Coro?

Ahora practicamos entre todas y todos las tácticas de DiNo y Coro entre todos. Voy a leerles unas situaciones en las que Laisa hace o dice cosas que molestan a otros.

Ustedes tienen que pensar que le dirían a Laisa, usando la táctica de DiNO.

Utilizamos los ejemplos propuestos solamente como una guía para usted; la idea es que sus estudiantes practiquen la táctica de DiNo utilizando sus propias palabras. Utilice las siguientes preguntas para guiar la reflexión después de leer cada situación: ¿Cómo les parece que estuvo la respuesta? ¿Fue clara? ¿Fue amable/no agresiva? Expresa los sentimientos de Juanita o Gabriel o Sancha.

1. Laisa y Gabriel están haciendo cola en el quiosco para comprar unas galletas. Laisa empuja a Gabriel sacándolo de la cola y le dice “¡Quítate, tonto!”. ¿Qué podrías decirle a Laisa?

2. Juanita está haciendo su tarea de ciencias mientras toma jugo. Laisa pasa riéndose y la empuja para hacer que se le chorree el jugo encima. ¿Qué podrías decirle a Laisa?

3. Sancha está jugando a la pelota con Laisa y sus amigos. Laisa le dice: “¡Sancha, cara de chancha! ¡No puedes jugar en mi equipo!”. ¿Qué podrías decirle a Laisa? Decimos: “¡Ya practicamos la táctica de DiNo el dinosaurio! Ahora practicaremos, entre todos, la táctica de Coro, el loro”.

De nuevo, iremos leyendo cada situación en voz alta, pero esta vez la representará usando títeres, muñecos o, en su defecto, lápices como si fueran los personajes. En cada caso, TODO EL GRUPO jugará el papel de los compañeros de Laisa y utilizarán la táctica de Coro, el loro, para responder en grupo, haciendo la representación desde sus sitios diciendo todos en coro: “¡Paren!” o “¡Para!”.

1. Laisa y Gabriel están haciendo cola en el quiosco para comprar unas galletas.

Laisa empuja a Gabriel sacándolo de la cola y le dice: “¡Quítate, tonto!”. Gabriel le responde: “¡Más tonta tú!” y también empuja a Laisa. Siguen empujándose mutuamente.

2. Juanita está haciendo su tarea de ciencias mientras toma jugo. Laisa pasa riéndose y la empuja para hacer que se le chorree el jugo encima. Juanita se voltea y le rompe el cuaderno a Laisa. Laisa coge la maleta de Juanita y tira todos sus libros a la basura. Juanita pellizca a Laisa.

3. Sancha está jugando a la pelota con Laisa y sus amigos. Laisa le dice: “¡Sancha, cara de chancha! ¡No puedes jugar en mi equipo! ¡Sancha, cara de chancha!”. Sancha se pone a llorar mientras Laisa sigue diciendo: “¡Sancha, cara de chancha!”.

CIERRE

Finalizamos señalando lo siguiente: "Hoy han hecho un gran trabajo practicando las tácticas que nuestros nuevos amigos DiNo y Coro nos enseñaron".

Pedimos que abran sus cuadernillos en la hoja de trabajo que tiene la imagen de DiNo, el dinosaurio, y de Coro, el loro (ver material para el estudiante). En la parte posterior contesten a las preguntas del papelógrafo:

- ¿Qué creen que pasaría si en la vida real usáramos la táctica de Coro, el loro?
- ¿Por qué creen que es importante que todos digamos ¡Paren!, al mismo tiempo, en lugar de que solo lo digan unos pocos?
- ¿En qué momentos podemos poner en práctica la táctica de DiNo o la de Coro fuera de la escuela?

TIEMPO: 50 min.

ACTIVIDAD N° 08: “TIVO, NO QUIERE SER DESTRUCTIVO”

DESCRIPCIÓN

La docente comenta con el grupo: "Las cosas que hacemos y cómo nos comportamos dependen de lo que creemos. Por ejemplo, si un perro muy grande nos ladra y creemos que nos va a morder, ¿qué haremos?, ¿gritaremos o correremos? ". Permitimos que los estudiantes participen.

Añadimos: "A veces creemos cosas que no son ciertas. Por ejemplo, el perro puede que me ladre porque quiere jugar".

Luego decimos: "Hoy conoceremos la historia de Tivo, un personaje que cree que lo mejor es siempre responder con golpes o insultos. Además, ayudaremos a Tivo a pensar en muchas alternativas distintas a la agresión para que no sea destructivo".

Que las y los estudiantes piensen en formas de resolver sus problemas, que sean diferentes a la agresión.

OBJETIVO

Que las y los estudiantes piensen en formas de resolver sus problemas, que sean diferentes a la agresión.

MEDIOS Y MATERIALES

Una fotocopia de “Los huesos que se comía Tivo” del material para el estudiante.

Limpiatipo.

Pizarra.

Plumones

METODOLOGIA

Solicitamos a las y los estudiantes abren su cuadernillo para que leamos, juntos, “La historia de Tivo” (ver Material para el estudiante).

Desarrollo:

Rasguños y moretones, empujones y puntapiés....

Burlas, apodos e insultos, por doquier... Y lo peor: rechazo y soledad...

Es lo que Tivo ha ganado por su agresividad... Huesitos de pensamientos...

Ha comido Tivo sin parar....

¿Será que lo han hecho equivocar?

Pegarles a los demás y ver peleas es muy divertido.

Señalamos a las y los estudiantes que vamos ayudar a Tivo a cambiar esas creencias y a mostrarle que hay muchas alternativas diferentes de reaccionar que no incluyen pegar, empujar o maltratar a los demás.

Recortamos los tres huesos de la fotocopia que sacó de la hoja de trabajo “Los huesos que se comía Tivo” (ver Material para el estudiante), y pegue uno por uno en la pizarra.

El primer hueso que está comiendo Tivo tiene escrito una de sus creencias.

La nube de ideas nos va a ayudar a pensar en diferentes cosas acerca de cómo responderle a Tivo para, luego, escoger la mejor. Recuerden que tenemos que adornar la nube con muchas ideas a su alrededor. Pensemos, entonces, si Tivo cree que pegarles a los demás y ver peleas es divertido, ¿qué le podríamos decir para que vea que la agresión no es la única ni la mejor respuesta?

La historia de Tivo

Hueso 1

Dibujamos en la pizarra una nube y anote las ideas de sus estudiantes alrededor de esta. Permita que den la mayor cantidad de ideas sobre lo que podrían decirle a Tivo para convencerlo de que tiene una creencia equivocada.

Repetimos el ejercicio con los demás huesos:

Hueso 2: Si hablan mal de alguien de mi familia, debo responder con insultos

Hueso 3: Cuando quiero algo, lo mejor es molestar a otros hasta conseguirlo.

Dibujamos en la pizarra una nube y anote las ideas de sus estudiantes alrededor de esta. Permita que den la mayor cantidad de ideas sobre lo que podría hacer Tivo en esta situación. Posteriormente, analice cada una de las opciones con sus estudiantes y elijan la mejor, es decir, aquella que represente una opción no agresiva y que no dañe a Tivo ni a los demás.

Ahora pedimos que abran su cuadernillo en la hoja de trabajo “Los huesos que se comía Tivo” (ver material para el estudiante) y, a partir de las ideas que hemos

escrito, juntos, alrededor de la nube, elijan tres y escríbanlas en su hoja de trabajo, en el recuadro que corresponde al primer hueso.

Finalmente decimos: "¡Qué bien! Dieron muchas ideas para convencer a Tivo de que sus creencias son equivocadas".

Cierre:

A continuación pedimos que imaginen que Tivo llega al colegio y, mientras camina hacia su salón de clase, alguien por detrás se burla de sus zapatos. Es Toño, un compañero que siempre anda haciendo bromas sobre cómo se visten los demás. Hagamos una lluvia de ideas para ver qué puede hacer Tivo.

Cerramos este momento reflexionando a través de las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Por qué para solucionar un problema o alcanzar un objetivo es importante pensar en muchas ideas diferentes a la agresión?

¿Qué pasaría si siempre respondemos con agresión?

Después de la hora de tutoría:

En casa y con el apoyo de la familia, las y los estudiantes elaboran un cartel con imágenes y mensajes que rechacen la agresión entre niñas y niños. Estos carteles deben ser mostrados por las y los estudiantes en una breve caminata en la hora del recreo.

IDEAS FUERZA

Las personas podemos tener creencias que nos llevan a actuar de cierta manera, pero hemos visto que siempre es posible imaginar soluciones diferentes a la agresión cuando alguien nos ofende o cuando queremos algo.

Ante una situación de conflicto, es importante imaginar diferentes soluciones usando la creatividad para evitar limitarnos solo a una o dos opciones, muchas veces agresivas.

La consideración de consecuencias se practica antes de actuar, y tiene como objetivo el escoger las alternativas que nos permitan responder de manera responsable ante una situación problemática.

Recordamos a las y los estudiantes que pueden usar a nuestra amiga la nube de ideas para pensar en muchas alternativas que no impliquen pegar o responder violentamente, y escoger, como lo hicimos hoy, la mejor respuesta: aquella que nos haga sentir tranquilos sin hacerles daño a los demás.

Rasguños y moretones, empujones y puntapiés....

Burlas, apodos e insultos, por doquier... Y lo peor: rechazo y soledad...

Es lo que Tivo ha ganado por su agresividad... Huesitos de pensamientos...

Ha comido Tivo sin parar....

¿Será que lo han hecho equivocar?

TIEMPO: 50 min.

CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos en el pre test, permitieron evidenciar que el **90,9%** de estudiantes demostraban situaciones agresivas contra sus compañeros, situación que cambió considerablemente, después del tratamiento de la variable independiente, lo que quedó demostrado en los resultados del post test, ya que el **93,9%** se dio cuenta que debe tener actitudes positivas con sus compañeros, o frente a una situación de frustración, lo cual permite afirmar que la aplicación de la Propuesta “Estrategias Psicopedagógicas” influye significativamente en el cambio de actitud de los estudiantes de educación primaria, para mejorar las relaciones entre sus compañeros y con ellos mismos.
- El modelo teórico y la propuesta, están sustentadas en los aportes como: la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, Teoría del Aprendizaje Operante de Frederic Skinner y Teoría del Juego de John Von Neumann y Óskar Morgenstern.
- En cada una de las actividades de tutoría y juegos cooperativos, los niños demostraron gran interés las diferentes acciones desarrolladas, las cuales contribuyeron a mejorar las relaciones entre compañeros, logrando así que los niños disminuyan la conducta agresiva.

RECOMENDACIONES

- ✓ Es importante que el modelo teórico y la propuesta: “Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva”, expuestos en esta tesis sean valorados y adaptados a los diferentes escenarios educativos que presentan similar problemática.
- ✓ Se recomienda que la Propuesta de Estrategias Psicopedagógicas, a la luz de los resultados expuestos en esta investigación, sea aplicado en las diferentes Instituciones Educativas de la región y a nivel nacional, para de esta manera evitar conductas agresivas en las aulas.
- ✓ La Propuesta en mención, debe servir como elemento motivador a otros educadores, actores sociales, líderes comunales y autoridades, para otras propuestas y alternativas en bien de la población y el desarrollo sustentable de los pueblos.

BIBLIOGRAFÍA

- Bandura, A. (1979). *Teoría del aprendizaje social*. Santiago: Tecla.
- ----- (1984). *Trastornos de la Conducta del Niño*. México: El Manual Moderno.
- Buss, A. (1961). *Psicología de la Agresión*. México: Limusa.
- Cerezo, F. (2001). *La violencia en las aulas*. Madrid: Pirámide.
- Díaz-Aguado, M.J. (sin año). *Convivencia escolar & Prevención de la Violencia*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/G_Recursos_orientacion/g_2_accion_tutorial/g_2_3.materiales_varios/01.Prevencion_violencia.pdf.
- Fernández, I. (2005). *Escuela sin violencia: Resolución de conflictos*. Lima: Alfaomega.
- Goleman, D (2000). *La Inteligencia Emocional porque es más importante que el cociente intelectual*. México: Ediciones B.
- Hernández, R; Collado, C., y Baptista, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Morales, M. (2004). *Disminución de la agresividad por medio de la inteligencia emocional*. Tesis de Pre grado. Universidad de San Carlos, Guatemala.
- Olweus, D. (1998). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. Madrid: Morata.
- Orlick T (1978) *Juegos y deportes cooperativos*, Ed Popular, Madrid.
- ----- (1990) *Libres para cooperar, libres para crear*, Ed Paidotribo, España.
- Ortega, R. y Mora, J. (1997). *Agresividad y violencia. El problema de la victimización entre escolares*. España: Revista Educación.
- Papalia, D. (1995). *Psicología del Desarrollo, de la infancia a la adolescencia*. México: Mc Graw – Hill

- Plan Internacional. (2008). *Aprender Sin Miedo: La campaña mundial para acabar con la violencia en las escuelas*. Woking: Sede Central de Plan Internacional.
-
- Rodrigo, G. (1994). *Contexto y desarrollo social*. Madrid: Síntesis.
<http://www.efdeportes.com/efd173/estrategia-psicopedagogica-en-la-actividad-fisica.htm> <http://teoriaspsicopedagogicas.wordpress.com/2012/12/13/psicopedagogía>
<http://juegoscooperativosinfancia.blogspot.pe/>

ANEXOS

Reconozco mis emociones



Emoción: Tristeza



Emoción: Alegría



Emoción: Miedo



Emoción: Sorpresa



Emoción: Cólera

La historia de Tuga, la tortuga



A veces, a mí me da mucha cólera, pero ya me sé controlar. Antes, cada vez que pasaba algo que no me gustaba, me daba tanta cólera que en lo único que podía pensar era en golpes e insultos. Por ejemplo, un día alguien me empujó. Entonces, yo sentí que me estaba llenando de cólera y lo iba a empujar también. En ese momento, pensé en todo lo que podía pasar si lo hacía: me iba a devolver el empujón, yo iba a gritar, él también... los dos íbamos a terminar maltratados... y

¡en problemas!



Entonces, me acordé de que mi caparazón era un lugar silencioso donde podía pensar en calma antes de actuar. Entonces, eso hice: me metí allí dentro y me puse a respirar. Muy pronto, se me pasó la cólera y estuve lista para salir.



La historia de Ada, la gata calmada

A mí me pasó algo parecido. Cuando los demás se reían de mí, yo también sentía mucha, mucha cólera. Entonces, les gritaba y los insultaba.

Un día, estaba jugando pelota con todos los demás. Cuando me pasaron la pelota, yo la iba a agarrar en el aire, pero la pelota pasó por encima de mí, yo salté muy alto y me caí. Todos los demás me señalaron y se empezaron a reír. Yo sentí mucha cólera, tenía ganas de levantarme y gritarles cosas muy feas. Me detuve y pensé que, si lo hacía, quizás iba a herir sus sentimientos y, la próxima vez que jugaran a la pelota, no me iban a invitar... Entonces, lo que hice fue esto: me levanté y me fui a un sitio calmado. Allí respiré y pensé en las cosas que me gustan... Así me calmé y estuve lista para volver al juego.



Las técnicas de Tuga, la tortuga, y Ada, la gata calmada

¡Hola! Soy Tuga, la tortuga

¿Sabes qué puedes hacer cuando sientes cólera?

Abrázate, esconde tu cabeza, respira y cuenta despacio hasta 10



Y yo soy Ada, la gata calmada, y tengo otro consejo para ti. Cuando sientas cólera:

Ve a un sitio calmado respira y piensa en las cosas que te gustan



¡Practicando estas estrategias, en calma te sentirás!



A _ _ _ _ S

1. Observa las siguientes situaciones.
2. Dibuja en el círculo una carita feliz en las que fortalecen la amistad y una carita triste, en las que no lo hacen.

Marco bajaba corriendo las escaleras y de pronto se cayó. Su amigo Alejandro, muy preocupado, lo ayuda a ponerse de pie.



Roberto llega a la escuela con su nuevo corte de cabello. Su amigo, al verlo, dice: "¡Qué horrible se te ve, ese corte te quedó muy mal!".



Durante el recreo, Paola le dice a Julia: "Si quieres seguir siendo mi amiga tienes que darme tu lonchera".



Ayer, después de clase Víctor fue a jugar a casa de José. Hoy José llegó muy triste a la escuela porque no encuentra su trompo preferido. Víctor se lo ha llevado sin pedírselo prestado.



Ayer Arturo no asistió al colegio porque estaba enfermo. Su amigo Claudia le ayuda a ponerse al día explicándole qué hicieron en clase.



El día de hoy, Elena olvidó traer sus lápices de colores a la escuela. En clase, Juana compartió con ella los suyos.





DiNo, el dinosaurio, y Coro, el loro

DiNo, el dinosaurio, y Coro, el loro tenían un problema con sus amigos Nano y Nina, que peleaban por cualquier cosa todo el tiempo, empujándose, insultándose y hasta pegándose.

A DiNo y Coro no les gusta cuando ven que sus compañeros se hacen daño y se tratan mal. El otro día, por ejemplo, Nano, que estaba molesto, le gritó "¡fea!" a Nina, que simplemente pasaba por ahí.

DiNo nos cuenta: Yo me di cuenta de que a Nina no le había gustado lo que Nano había hecho pero no dijo nada por miedo. Y fue así como entendí que cuando alguien hace algo a otra persona, puedo decirles clara y calmadamente: "No hagas eso, que a nadie le gusta que lo traten así".

Pero al día siguiente, Nano fue donde Nina y empezó a jalnearla para quitarle su cuento, y Nina lo empujó de cólera. Nano, molesto, le jaló el pelo, y empezaron a pelear.

Coro nos cuenta: Yo me di cuenta de que gritando, insultando y empujando la situación empeoraba. Así que pensé: "Debo decirles amablemente que paren de pelear". Y fue así como se me ocurrió que podía ser buena idea llamar a otros compañeros para decir todos, en grupo: "¡Paren!".

La historia de Tivo

Rasguños y moretones, empujones y puntapiés....

Burlas, apodos e insultos, por doquier... Y lo peor: rechazo y soledad...

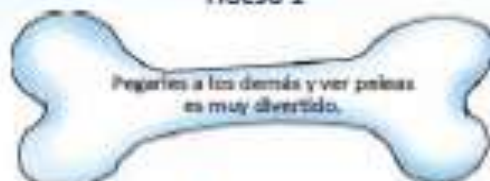
Es lo que Tivo ha ganado por su agresividad... Huesitos de pensamientos...

Ha comido Tivo sin parar....

¿Será que lo han hecho equivocar?

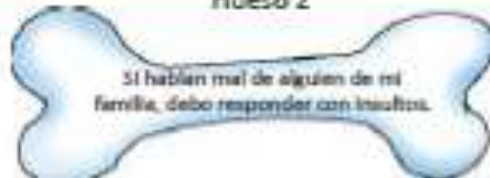
Los huesos que se comía Tivo

Hueso 1



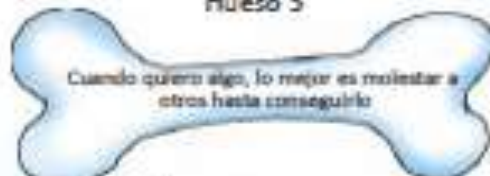
Querido Tivo, esto no es cierto porque:

Hueso 2



Querido Tivo, esto no es cierto porque:

Hueso 3



Querido Tivo, esto no es cierto porque:

Nombre: _____

CUESTIONARIO DE PELEA

¿Con quién peleaste? _____

¿Cuál fue el problema? _____

¿Por qué empezaste a pelear? (2 razones) _____

¿Por qué peleó la otra persona contigo? _____

¿Pelear soluciona el problema? _____

¿Puedes decir 3 cosas que ensayarías si esto sucede otra vez?

1. _____

2. _____

3. _____

¿Quieres decirle algo a la persona con quien peleaste? _____

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTO

Estimado Magister: Manuel Encarnación Quesquén Tiparra

Para alcanzar el objetivo de la Investigación, se le solicita que evalúe cada uno de los ítems del instrumento, de acuerdo a estas Categorías:

MA: Muy Adecuado

BA: Bastante Adecuado

A : Adecuado

PA: Poco Adecuado

NA: No Adecuado

VALORACIÓN DEL EXPERTO

INDICADORES/ÍTEMS	VALORACIÓN DEL EXPERTO				
	MA	BA	A	PA	NA
INTERACCIÓN CON LOS DEMÁS.	✓				
1. ¿Te llevas bien con tus compañeros?	✓				
2. ¿Juegas con todos tus compañeros?	✓				
3. ¿Eres cariñoso y amistoso con tus compañeros?	✓				
4. ¿Haces amigos con facilidad?	✓				
COMUNICACIÓN Y CORRESPONDENCIA.	✓				
5. ¿Ayudas a un compañero cuando se siente mal?	✓				
6. ¿Le dices a tu profesora cuando alguien te agrede?	✓				
7. ¿Te sientes a gusto cuando trabajas en equipo con tus compañeros?	✓				
RESPECTO Y PERTENENCIA.	✓				
8. ¿Pides disculpas cuando agredes a alguien?	✓				
9. ¿Cuándo tu compañero te molesta, tú también lo molestas?	✓				
10. ¿Respetas las opiniones de tus compañeros?	✓				
RESOLVER CONFLICTOS.	✓				
11. ¿Intervienes para calmar situaciones de peleas entre compañeros?	✓				

CAPACIDAD SIMBOLIZADA	✓				
12. ¿Te castigan cuando agredes a tus compañeros?	✓				
13. ¿Has recibido castigo o halagos por pelear con los demás?	✓				
14. ¿Has recibido algún castigo por pelear con los demás?	✓				
CAPACIDAD DE PREVISIÓN	✓				
15. ¿Prefieres conversar antes de pelear con tu compañero?	✓				
CAPACIDAD VICARIA	✓				
16. ¿Te gusta imitar a personajes violentos?	✓				
17. ¿Te gusta ver peleas en la televisión?	✓				
18. ¿Has visto maltratos o peleas en la calle?	✓				
19. ¿Tus padres se pelean en casa?	✓				
CAPACIDAD AUTORREGULADORA	✓				
20. ¿Cuándo alguien te golpea, también lo golpeas?	✓				
21. ¿Te es difícil controlarte cuando te enojas?	✓				
CAPACIDAD DE AUTORREFLEXIÓN	✓				
22. ¿Te sientes bien cuando golpeas a tus compañeros?	✓				
MODELAMIENTO	✓				
23. ¿Te corrigen tu mal comportamiento, pidiendo disculpas a tu compañero?	✓				
REFORZAMIENTO POSITIVO	✓				
24. ¿Repites malos comportamientos de tus compañeros?	✓				

Si tuviera alguna observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los ítems propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:

Validado el instrumento con la CATEGORÍA de Muy Adeuada

Fecha: 11 de noviembre de 2015


Mg. Manuel Encarnación Quesquén Tiparra

- ✓ Especialidad: Educación Primaria
- ✓ Responsabilidad académica: Docente
- ✓ Tiempo de Experiencia en Docencia: 20 años
- ✓ Tiempo de Experiencia en Investigación Científica: 9 años

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTO

Estimado Magister: Juan Fernando Piscoya Tejada

Para alcanzar el objetivo de la Investigación, se le solicita que evalúe cada uno de los ítems del instrumento, de acuerdo a estas Categorías:

MA: Muy Adecuado

BA: Bastante Adecuado

A : Adecuado

PA: Poco Adecuado

NA: No Adecuado

VALORACIÓN DEL EXPERTO

INDICADORES/ÍTEMS	VALORACIÓN DEL EXPERTO				
	MA	BA	A	PA	NA
INTERACCIÓN CON LOS DEMÁS.	✓				
1. ¿Te llevas bien con tus compañeros?	✓				
2. ¿Juegas con todos tus compañeros?	✓				
3. ¿Eres cariñoso y amistoso con tus compañeros?	✓				
4. ¿Haces amigos con facilidad?	✓				
COMUNICACIÓN Y CORRESPONDENCIA.					
5. ¿Ayudas a un compañero cuando se siente mal?	✓				
6. ¿Le dices a tu profesora cuando alguien te agrede?	✓				
7. ¿Te sientes a gusto cuando trabajas en equipo con tus compañeros?	✓				
RESPECTO Y PERTENENCIA.					
8. ¿Pides disculpas cuando agredes a alguien?	✓				
9. ¿Cuándo tu compañero te molesta, tú también lo molestas?	✓				
10. ¿Respetas las opiniones de tus compañeros?	✓				
RESOLVER CONFLICTOS.					

11. ¿Intervienes para calmar situaciones de peleas entre compañeros?	✓				
CAPACIDAD SIMBOLIZADA					
12. ¿Te castigan cuando agredes a tus compañeros?	✓				
13. ¿Has recibido castigo o halagos por pelear con los demás?	✓				
CAPACIDAD DE PREVISIÓN					
14. ¿Prefieres conversar antes de pelear con tu compañero?	✓				
CAPACIDAD VICARIA					
15. ¿Te gusta imitar a personajes violentos?	✓				
16. ¿Te gusta ver peleas en la televisión?	✓				
17. ¿Has visto maltratos o peleas en la calle?	✓				
18. ¿Tus padres se pelean en casa?	✓				
CAPACIDAD AUTORREGULADORA					
19. ¿Cuándo alguien te golpea, también lo golpeas?	✓				
20. ¿Te es difícil controlarte cuando te enojas?	✓				
CAPACIDAD DE AUTORREFLEXIÓN					
21. ¿Te sientes bien cuando golpeas a tus compañeros?	✓				
MODELAMIENTO					
22. ¿Te corrigen tu mal comportamiento, pidiendo disculpas a tu compañero?	✓				
REFORZAMIENTO POSITIVO					
23. ¿Repites malos comportamientos de tus compañeros?	✓				

Si tuviera alguna observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los ítems propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:

Validado el instrumento con la CATEGORÍA de: Muy adecuado

Fecha: 05-11-15


Mg. Juan Fernando Piscoya Tejada

- ✓ Especialidad: Educación Primaria
- ✓ Responsabilidad académica: Subdirector
- ✓ Tiempo de Experiencia en Docencia: Años 6 meses
- ✓ Tiempo de Experiencia en Investigación Científica: Año 6 meses

MATRIZ DE INVESTIGACIÓN:

“ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS PARA DISMINUIR LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10222 “ELVIRA GARCIA Y GARCIA” - SAN JOSÉ”.

PROBLEMA:

Se observa en los estudiantes de 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”- San José, conductas agresivas entre compañeros, lo cual se manifiesta en lo siguiente:

- ✓ Insultos entre compañeros.
- ✓ Ignoran las opiniones de sus compañeros.
- ✓ Dificultad en el momento de trabajar en equipo.
- ✓ Se pelean y empujan entre compañeros.



HIPÓTESIS:

Si se diseña, elabora y aplica Estrategias Psicopedagógicas basadas en las Teorías: del Aprendizaje Social de Albert Bandura, del Condicionamiento Operante de Frederic Skinner y del juego de John Von Neumann y Oskar Morgenstern, entonces se logrará disminuir la conducta agresiva en los estudiantes de 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”- San José. Por ende los estudiantes se llamarán por sus nombres, trabajarán en armonía dentro del aula, dejarán de gritarse, no se insultarán, respetarán las opiniones de sus compañeros, no habrá amenazas y ya no se burlarán entre compañeros.

OBJETO DE ESTUDIO:

Proceso formativo educativo, para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes del 2º grado de nivel primario de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”- San José.

OBJETIVO GENERAL:

Diseñar, elaborar y aplicar Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes de 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira



OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Diagnosticar la realidad de las conductas agresivas en el aula, a través de un pre-test.
- Investigar teorías científicas que aporten a dar solución al problema.
- Estructurar un marco teórico respecto a las variables: Estrategias psicopedagógicas y conductas agresivas.
- Elaborar Estrategias Psicopedagógicas para disminuir las conductas agresivas.
- Aplicar el post-test después de haber aplicado las Estrategias Psicopedagógicas.
- Contrastar los resultados del Pre-test con el Post-test.
- Valorar el aporte de las teorías científicas en la solución del problema.

CAMPO DE ACCIÓN:

“Estrategias Psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes de 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10222 “Elvira García y García”- San José.

LAS ESTATUAS DE LAS EMOCIONES



RESOLVIENDO CONFLICTOS



ESCRIBIMOS DESEOS PARA DISMINUIR AGRESIONES



APRENDEMOS A SER AMIGOS Y AMIGAS



DINO Y CORO NOS DICEN: “No hagas eso, que a nadie le gusta que lo traten mal”





TINO, NO QUIERE SER DESTRUCTIVO



